4 DEV POSTER 2018 TAKVİMİ, NIER: AUTOMATA , FORTNITE, DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

#252 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ocak 2018 - 8.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL

YILIN OYUNLARI

2017'NİN EN İYİLERİ!

AYRICA

PlayerUnknown's Battlegrounds | Destiny 2: Curse of Osiris
Detroit: Become Human | Battlefield 1: Turning Tides
Spellforce 3 | Euro Truck Simulator 2: Italia





YENİ BİR YIL, YENİ UMUTLAR

Herkese merhaba ve peşinen herkesin yeni yılı kutlu olsun! Adeti bu yıl da elbette bozmuyor ve yeni yılın ilk sayısını, yine Yılın Oyunları kapağımızla sizlere sunuyoruz. (Emre bu defa değişik bir renk deneyerek olayı farklı bir boyuta taşıdı ama iyi de etti; hiç eflatun kapağımız olmamıştı!)

Yılın Oyunları seçimlerini yaparken yine yazarlar arasında bir anket ortamı oluşturuldu ve herkes oyunu kullandı, seçimi ise ben yaptım. Mesela bir oyun 10 oy aldı ama ben beğenmediysem, beğendiğim oyunu seçtim. Neden? Burası Türkiye.

Şaka bir yana seçimlerimizin her biri oy çoğunluğuyla belirlendi ve birinciyi tahmin etmek de güç olmamıştır diye düşünüyoruz. Fazla kendinizi zorlamadan hemen çevirin sayfaları ve 12 sayfalık dosya konumuza ulaşın.

Geçtiğimiz ay gerçekleşen iki önemli oyun etkinliği, Game Awards ve PSX Experience 2017'de açıklanan oyunları da "2018" adlı dosya konusunda derledik. Böylece hangi oyunları listenize eklemeniz gerektiğini daha rahat keşfedebileceksiniz.

Pek fazla oyun çıkmadı geçtiğimiz ay ama Spellforce 3, PS2 zamanının en sağlam oyunlarından Okami'nin HD versiyonu ve irili ufaklı oyunlarla da bu ayı biraz hafif ama yine de eğlenceli oyunlarla geçirmeyi başardık.

Tekrar yeni yılınızı kutluyor ve hepinize keyifli okumalar diliyorum.

Güç sizinle olsun! (Film çok kötüydü, üzgünüm.)

Tuna Şentuna

editor@level.com.tr @apeiron @tunasentuna /tsentuna

PROMO KODU



Warface promo kodu için detaylar 12. sayfada...

LEVEL EKİBİ



Emre Öztınaz

PC/PS4/VITA
Blizzard oyunlarına ölümüne bağlı, PC fanatiği (Son zamanlarda PS4 ile yakınlaşmaya başladı) mobil oyun geliştirici. Ay sonu gelmeyen yazılar yüzünden cinnet geçirip oraya buraya saldıran görsel yönetmen. Kahve içerek sakinleştiği yönünde de duyumlar var.

emre@level.com.tr
@eoztinaz



Kürşat Zaman

PC/PS4/XONE
Bitmeyen pil icat etmeye çalışırken çarpıldığı günden beri simülasyonlara düşkün. İstanbul'dan ayrılıp organik tarım yapacakken kendisini dergide buldu. Hayatı boyunca her gün kısır ve kahve içse şikayet etmez, iki gün aralıksız otomobil yarışı izlese bıkmaz. Bir de arada motorsporları ile alakalı bir şeyler yapıyor.

@kursatzaman
@kursatzaman



Cem Şancı

PC
LEVEL'ın en kıdemli yazarı. 1998'ten beri dergide yazılarıyla, köşesiyle okurlarına ulaşıyor. Atari 2600'dan beri video oyun dünyasını takip ediyor. Yazılarını her ay dergi matbaaya gitmeden 10 dakika önce yetiştiriyor. Mesajlara üç gün sonra dönüyor. Bu ara saçlarını kazıttı ama yeni fotoğrafını inatla göndermediği için uzun saçlı eski fotoğrafını kullanıyoruz.

@cem_sanci
@cemsanci



Ertuğrul Süngü

PC/X360
Oyun oynaya oynaya, okuya okuya akademisyen oldu. Üniversitede ders falan veriyor. Onun için oyun bir meta değil. Sadece grafik ve senaryodan oluşan bir yapıdan çok daha fazlası olduğunu düşünüyor ve bunu her zaman dile getiriyor. Oyun türü ayırt etmeyen ender yazarlardan ama favorileri RPG ve Strateji.

/ertugrul sungu
@ErtugrulSungu



Ertekin Bayındır

PC/PS4
Kendini bildi bileli oyun oynar, pis oynar, ölümüne oynar. Özellikle epik oyunların hastasıdır. Korku oyunlarıyla da arası fena değildir ama aşırısından da uzak durur. (Net tırsıyor!) Arada bir dergiye gelip Resident Evil över, oyununu alır gider. Hem oynar, hem yazar. Yazar tarafı da LEVEL'la başlamıştır ve hala devam etmektedir.

ErTekK
ErtekK



Enes Özdemir

PC
Atari neslinden gelen bir gamer, hala headbang yapan bir bünye. Bir ara online oyunlarla kafayı bozmuştu. Kendisi hala bir LoL'cü ve son zamanlarda PUBG'ye de ciddi manada sardı. 5,5 seneyi aşkın süredir LEVEL'da yazıyor. Hala ara sıra masa başında hamburger yerken Pokemon izliyor. Ha bir de, rollerblade mi paten mi yapıyor ne?

@Ghostshoot
@enesozdemirr1907

LEVEL
#252 Ocak 2018

YAYINCI
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Ahmet Rıdvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Cantuğ Şahiner
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Erman Utku Erciyas
Ertekin Bayındır
Ertuğrul Süngü
İlker Karaş
Merve Çay
Nevra İlhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Selçuk İslamoğlu
Simay Ersözlü
Şahin Derya
Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ
Seren Urun Güven surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM
Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu

Kurumsal İletişim Müdürü
Seren Urun Güven

REKLAM
Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can
Satış Koordinatörü: Ebru Elçi, eelci@doganburda.com
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr
Sertifika No: 31345
Dağıtım: Doğan Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık Ödeme Aracılık ve Tahsilat Sistemleri A.Ş Tel: 0 212 449 63 63
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık
FIPP üyesidir.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

STEEP
ROAD TO THE OLYMPICS

İyice geliştirilen Steep, yeni eklentisiyle madalya peşinde koşuyor.

Sayfa 52



#252

İÇİNDEKİLER



TAKVİM

Ocak

3 Ocak
Outbreak: The New Nightmare
(PC, Xbox One)

10 Ocak
Albert & Otto: The Adventure Begins
(PC, Xbox One)

16 Ocak
Street Fighter V: Arcade Edition (PS4, PC)

17 Ocak
Full Metal Furies (Xbox One)

19 Ocak
Digimon Story: Cyber Sleuth -
Hacker's Memory (PS4, Vita)
Kirby Battle (3DS)
Ni no Kuni: Revenant Kingdom (PC, PS4)
Kedilerin, farelerin ve insanların diyarına, uzun süre unutamayacağınız bir yolculuk.

Aquatic Adventure of the Last Human
(Xbox One)

23 Ocak
Lost Sphear (Switch, PS4, PC)
The Inpatient (PSVR)
Iconoclasts (PC, PS4, Vita)

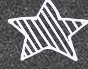
25 Ocak
The Seven Deadly Sins:
Knights of Britannia (PS4)

26 Ocak
Dragon Ball FighterZ
(PS4, Xbox One, PC)
Monster Hunter: World (PS4, Xbox One)

30 Ocak
DISSIDIA Final Fantasy NT (PS4)
Call of Duty: WWII – The Resistance (PS4)
Railway Empire (PC, PS4, Xbox One)

KÜHEYLAN





Alın size 2018. Mutlu mu herkes? Bir yaş daha yaşlandınız mı? Büyüdüğünüzü sanıyorsunuz ama hayır; aslında sadece yaşlanıyorsunuz. Depresif miyiz? Belki de... Ama gerçekçiyiz de bir yandan. Ve fakat bir yandan da 2017'den alacağımızı da aldık. AC Origins'i aldık, Wolfenstein II'yi aldık, işte Kürşat gitti Farming Simulator'ı aldı, Emre Blizzard oyunlarında esti coştu bir şeyler oldu, Tuna hala Tekken 7 dedi Jean Claude Van Damme gibi... Bu vesileyle girişi çok uzatmıyor ve hepinizin yeni yılını bir kez de buradan kutlayıp Yıldız Tilbe ile eğlenmeye davet ediyoruz. O Ses Yıldız Tilbe!

Yazar bildikleriniz aslında ne iş yapıyor?

Kürşat: Çeşitli TV kanallarında yarış yorumculuğu yapıyor. (Bunun kesin havalı bir ismi var ama bilemedik.)
Emre: Oyun programlıyor, Blizzard'a rakip olmayı hedefliyor.
Tuna: Türkiye'nin Mies Van Der Rohe'si olacağına inanarak mimarlık yapmaya uğraşıyor.
Ertuğrul: Bir elinde kılıç, diğer elinde tarih kitabı, bir kolunda o, bir kolunda bu... Ertuğrul'un gerçek mesleği bilinmiyor.
Ertekin: Birkaç kez ne işle uğraştığını anlamaya çalıştık ama başaramadık.
Enes: Oyunlarla ilgili bir şeyler yapıyor o da ama gizli olduğunu da söylüyor. Açıklayamıyoruz.
Merve: Kitap çevirmenliği yaptığından şüpheleniyoruz.
Olca: Her gün kalkıp havalimanına gidiyor. Bir uçak şirketinin sahibesi olabileceğini düşünüyoruz.

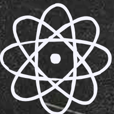






Kürşat the Magnificent!

Pek sayın okurlarımızdan Orhun Yalçınkaya bize kendi elleriyle çizdiği bir adet Kürşat yolladı. "Canım çok sıkıldı bir resim yapayım dedim. Malum Kürşat Abi hayranın olmaktayım. LEVEL 20 yaşında sayısından bakarak yaptım..Bu arada Porsche (Fiat) ile çekilen resim çok havalı olmuş. İyi günler dilerim abi, ben de oyun sektörüne adım atmak çok istiyorum." diye de ekledi. Ellerine sağlık Orhun!





Yılın oyunu olarak seçtiğimiz oyunlar hakkında aslında ne düşünüyoruz?

AC Origins
İşte oraya git, buraya git, milletin işini hallet... Ayrıca AC serisiyle de alakası kalmamış, resmen Far Cry Primal olmuş oyun. Ubisoft'un elinde zaten dört tane lisans var; hepsini birbirine karıştırıp sunup duruyor.

Wolfenstein II: The New Colossus
Nazi aşağı, Nazi yukarı... Hayır aşın artık bu konuyu; üzerinden 70 yıl geçti. Hem o kadar silahı neresinde taşıyor 1.75 boyundaki adam?

Cuphead
Oyuna iki el çizimi grafik eklediler diye herkesin ağzının suyu aktı, oynanışı es geçildi. Ori'nin oynanışa bak, bir de buradaki sıradanlığa bak. Püh!

PUBG
İçi hatayla dolu oyunu bir sürü dalda birinci seçtik ya, öbür tarafta yatacak yerimiz yok.

Forza Motorsport 7
İnternette iyice milletin ağzına düşeceğiz. "Microsoft'a yakın olduğunuzu biliyorduk ama bu kadarını beklemiyorduk." diyecekler gibi geliyor. Bir dakika; dediler bile mi?!



Yaratıcılık dediğin...
Sizden beklediğimiz çalışmalara örnek olabilecek bu güzel kolaj, bize İlhan Kantar tarafından ulaştırıldı. "En sevdiğim, aslında tek sevdiğim dergi LEVEL dergisindeki herkese teşekkürler!" demeyi de ihmal etmemiş İlhan. Bu güzel çalışma için biz de sana teşekkür ediyoruz.



Bir tanım, bir cevap!
Oyunların tanımlarına göre hangi oyunun anlatıldığını bulabilecek misiniz bakalım...

1. Çocuğu öldürülen adam mezar soymaya başlıyor.
A. God of War B. AC Origins C. GTA V

2. Arka planda durumun garipliğine aldırış etmeyen insanlar varken bir takım renkli yaratıklar, burnundan devasa bıyıklar çıkan kötü bir doktoru durdurmaya çalışıyor.
A. Tetris B. Minecraft C. Sonic Forces

3. 30 dakika hazırlandıktan sonra üç saniyede ölmek...
A. Little Nightmares B. PUBG C. FIFA 18

Cevaplar gayet net olduğu için hepiniz birincisiniz!



LEVEL, daha çok LEVEL!
İşte karşınızda Uygar Akçay'ın LEVEL koleksiyonu. Uygar bu fotoğrafı bizimle paylaşmış ve "Sevgili LEVEL editörleri. 2015'ten beri elimden geldiğince tüm sayıları almaya çalıştım. Sizleri çok seviyorum ve bu güzel koleksiyonu paylaşırsanız çok ama çok sevinirim; sağlıcakla kalın şimdiden mutlu yıllar!" diye de eklemiş. Sana da iyi yıllar Uygar, görüşürüz!




HABER

SOUL CALIBUR VI

Kılıç ve kalkanları bir kez daha kuşanmanın vakti geldi!

Bandai Namco Tekken 7 ile işini tamamladı, açtı yelkeni yeni projelere. 1532 yılında açıklanmış olan Tekken X Street Fighter'dan herhangi bir haber çıkmasa da firmanın boş durmadığını öğrenmiş bulunduk; meğer harıl harıl Soul Calibur VI üzerinde çalışıyorlarmış.

16. yy temasıyla, tam anlamıyla üç boyutlu bir dövüş oyunu keyfi getirmesi beklenen Soul Calibur VI, çok da görkemli olmayan ama dövüş mekaniklerini az çok gösteren bir fragmanla, geçtiğimiz ay Game Awards'da tanıtıldı. Genç bir Mitsurugi ve Sophitia'nın dövüşü gösterildi, bolca görsel efektle oyunun gözlerimizi şenlendireceği açıklık kazandı.

Eski karakterlerin liderliğinde ilerleyecek olan oyunda elbette yeni karakterler de bulunacak ve çift bıçaklı bir sopaya sahip olan bir karakter de fragmanda "şöyle bir" gösterildi. Zaten daha oyunun yolu uzun, bolca karakter açıklanacaktır deyip konuyu çok deşmedik. Önceki oyunlarda olduğu gibi diğer firmaların karakterleri de büyük ihtimalle oyunda konuk oyuncu olarak yer alacaktır, bu konuda da endişemiz yok.

Soul Calibur VI'nın oynanışı önceki oyunlara da bir hayli benzemekte. Tanıtılan yeni bir oyun mekaniği, Reversal Edge, rakibimizin saldırısını durdurup bir kontur atak yapmamızı sağlayacak. Ayrıca karakterlerin silahlarının farklı hareketlerde, farklı renklere büründüğü de gözlemlendi ama bu bir oyun mekaniği mi, sadece görsel bir efekt mi, şu an için açıklanan bir bilgi yok.

Aynı Tekken 7 gibi Unreal Engine 4 ile hazırlanmakta olan Soul Calibur VI, PS4 ve Xbox One'ın yanında PC için de hazırlanmakta ve 2018'de çıkması planlanmakta. Dövüş oyunu fanatiklerinin gözü bu oyunda olsun...



WARFACE

Battle Royale modu ile Warface'te yepyeni bir dönem!

Türkiye'nin en çok oynanan MMOFPS oyunlarından biri olan, Crytek imzalı Warface'i şu an oynamanız için sizlere şahane bir kod paketi sunuyoruz. Kod içeriğini zaten sayfada görüyorsunuz ve kazanacağınız ekipmanlarla oyuna 1-0 önde başlayacaksınız.
Bildiğiniz gibi Pay-to-Win mekaniğini tamamen reddeden ve oyunculara son derece zengin bir PvE ve PvP içeriği vadeden Warface, aynı zamanda FairFight anti-hile sistemiyle de oyun zevkinizi garanti altına alıyor. CryEngine 3 ile geliştirilen oyun, tüm rakiplerinden daha kuvvetli bir temel üzerinde yükseliyor ve sadece reflekslerinizi değil aynı zamanda kurduğunuz stratejilere de önem veren bir mekaniğe sahip.

Ve Ocak ayının başında, oyuna yepyeni bir mod geliyor: Battle Royale. Bir çeşit hayatta kalma mücadelesi olan bu oyun modunda herkes tek başına ve kocaman bir alanda mücadele ediyor olacak. Adrenalin ve stresin başrolde olacağı Battle Royale modunun Warface'e yepyeni bir soluk getireceğini tahmin etmek güç değil.
Battle Royale güncellemesinin ardından Warface'i Çernobil karantina bölgesinde yer alan Pripyat Özel Görevi bekliyor. Arkadaşlarınızı yanınıza alarak ölümcül yapay zeka düşmanlara karşı savaşacağınız, hikaye odaklı bu güncelleme de çok ses getirecek.
Şimdi silahınızı alın ve Warface'in yolunu tutun; aksiyon sizi çağırıyor! ◆



Kod rehberi

1. www.warface.com.tr adresine gidin.
2. Hesabınıza giriş yapın.
3. Scroll bar'ı aşağı kaydırarak "Hediye kodunu gir" bölümünden veya www.warface.com.tr/#redeem adresinden kodu aktive edebilirsiniz.

Kod rehberi

◆ 10 Adet Operasyon Jetonu
◆ 10 Adet Dirilme Parası
25.000 Warface Doları
10 Günlük VIP BOnusu
◆ 10 Günlük R4A1 Kar Kamuflajı
◆ 10 Günlük Altın CCR Bal Porsuğu
◆ 10 Günlük Derin Darbe TWM X308
◆ 10 Günlük Kara Köpekbalığı Fararm ATF 12
◆ 10 Günlük Buzkıran AY P226
◆ 10 Günlük Mezar Kazan
◆ 15 Günlük Tüm Sınıflar için Nanosuit Üniforması
◆ 100 Adet Türkiye Sis Bombası

Kullanım koşulları
◆ *Kodların son kullanım tarihi yoktur.*
◆ *Bir kod, bir hesapta sadece bir kez kullanılabilir.*
◆ *Kullanıcılar kampanyadan toplamda üç kez yararlanabilir.*

Sosyal medya
Facebook: */warfacegameTR*
Twitter: */warfaceTR*
Youtube: */warfaceTürkiyeTV*
Instagram: */warfacetr*
Twitch: */crytekturkiye*
Web: *warface.com.tr*




GRANBLUE FANTASY PROJECT RE: LINK

Final Fantasy'nin olması gereken hali

İsmi bir süredir etrafta dolanan ama son yayımlanan oynanış videosuyla bir anda parlayan Greanblue Fantasy, JRPG fanatiklerinin gerçek anlamda takip etmesi gereken bir yapım. JRPG konusu git gide monoton bir hal alıyorken, türün Granblue Fantasy gibi bir yapımla tekrar yükselmesi hiç de beklenmedik olmayacak.
Oyunun arkasındaki isimlere bakalım öncelikle. Yayımcı Cygames ve onları bir dolu mobil oyundan tanıyoruz. Fakat Cygames'den daha iyi tanıdığımız bir firma da yapımcı koltuğunda oturmakta. Evet, oyundaki muhteşem dövüş mekaniklerinin mucidi PlatinumGames'den başkası değil.
Dört kişilik bir ekibi kontrol ettiğimiz Granblue Fantasy, karakterler arasında geçiş yapmamıza izin verecek mi henüz bilmiyoruz ama ana karakterimizin yanında, diğer karakterlerimize emirler vermemizde sıkıntı yaşatmayacak. Her karakter bol efektli özel güçlere sahip olacak ve tüm bunların ne demek olduğunu da yine YouTube'a uğrayıp oyunun ismini aratarak gözlerinizle görebilirsiniz. Oyunun savaş mekanikleri ve efektleri o kadar başarılı ki resmen oyun hemen çıksın diye dua ederken buluyorsunuz kendinizi.
Zorluk seviyesi de hiç fena olmayacak olan Granblue Fantasy, sağlam bir senaryo, özgür bir oyun dünyası ve bolca da loot'a sahip olursa tadından yenmez.
Tahmin edeceğiniz gibi oyunumuz sadece PS4 için hazırlanıyor ve çıkış tarihi konusu da netlik kazanmış değil. Geç olsun ama güç olmasın diyor, Granblue Fantasy'yi takip edilecek oyunlar listemizin üst sıralarına iliştiriyoruz. ◆

LOST SOUL ASIDE

Tek kişilik ordu

Bildiğiniz üzere Çin Halk Cumhuriyeti kocaman bir ülke. Bu ülkede elbette her türlü şey üretiliyor ama dünyada adından söz ettiren bir Çin menşeili oyun gördük mü diye düşünüyoruz, cevabını bulamıyoruz. Sony de buradaki potansiyelin farkında ve Sony China Hero Project adında bir yarışma düzenliyor. Sony'nin platformları için kayda değer oyunlar üretebilen firmalar ve şahıslar, bu projenin bir parçası oluyor ve Sony'den destek almaya başlıyor.
Haberin devamını okumadan önce YouTube'dan Lost Soul Aside Gameplay aramasını yapıp önce videoyu izleyin. İzlediniz mi? Devam ediyorum.
Videoda izlediğiniz her şey sadece bir kişi tarafından üretilmiş durumda. Bing Yang kendini bu oyuna adamış durumda ve PS4 için sağlam bir aksiyona sahip bir açık dünya oyunu üzerinde çalışmakta. Fark edeceğiniz üzere oyunda müzik yok, efektler çok klişe. Bunun nedeni de Bing Yang'ın bu konulardan anlamaması ama adam tek başına resmen DmC ve Final Fantasy XV karışımı bir oyun yapmış; ses kısmını da bir başkası yapsın bir zahmet!
FFXV'de olduğu gibi dövüşün ortasında silahlarınızı değiştirebildiğiniz, özel hareketler ve kombolarla düşmanlarınızı sarsabildiğiniz Lost Soul Aside'ın Boss'larıysa tam Dark Souls kıvamında. Hatta videoda gördüğünüz üzere boss'ların birkaç fazı bulunacağını ve git gide daha da zorlu bir mücadele isteyeceğini de anlayabiliyoruz.
2018 yılında piyasada olması beklenen Lost Soul Aside'ı bizce bu yıl görmemiz biraz zor. Daha doğrusu görsek bile iyi bir oyun olma olasılığı biraz düşük gibi geliyor. Umalım da Bing Yang'ın firması Ultizero Games oyun üzerinde daha fazla çalışır da ortaya iyi bir yapım çıkar. ◆







RÖPORTAJ

Meriç Eryürek ile GIST 2018 üzerine

Oyun severlerin merakla beklediği GIST 2018 yaklaşırken GIST'in Marka ve Pazarlama Müdürü ve Meriç Eryürek ile keyifli bir röportaj yaptık.

Merhabalar, isterseniz röportajların o kaçınılmaz ilk sorusu ile başlayalım ve sizi tanıyalım.
Bu soru sorulduğu zaman cevap vermekte hep çok zorlanıyorum. Zaman içinde bir cümlede toparlamayı başardım. %30 GIST Marka ve Pazarlama Müdürü % 20 Vardiya İletişim Ajansı Başkanı, %20 İzmir Ekonomi Üniversitesi öğretim görevlisi, %20 roman yazarı ve -ne yazık ki- %10 oyuncuyum. Vakit bulunca %100 oyuncuya dönüşüyorum. MMORPG ve FPS oyuncusuyum, PvP'ciyim.

GIST üçüncü defa oyuncular ve profesyoneller ile buluşmaya hazırlanıyor. Şimdiye kadarki süreci nasıl özetlersiniz? Nasıl tepkiler aldınız ve bu GIST 2018'in hazırlıklarını nasıl etkiledi?
GIST'in çalışmaları beş yıl önce başladı. Türkiye'nin artık uluslararası, gerçek bir oyun ve dijital eğlence fuarına ihtiyacı olduğu açıktı, sadece o açığı dolduracak bir etkinlik yoktu. İlk iki yılımız, beklediğimizin üzerinde başarılı geçti. Türk oyuncuları, yerli ve yabancı profesyoneller, basın GIST'e büyük ilgi gösterdi, sanırım herkes Gamescom ve Chinajoy arasındaki boşluğu dolduracak bir etkinlik bekliyordu. GIST ikinci yılında dünya basını tarafından "kendi klasmanında dünyanın en başarılı beş fuarından biri" ilan edildi. Bu gelişmeler, planlarımızı hızlandırmamızı sağladı. GIST'i daha hızlı büyütme kararı aldık.

Bu yıl GIST'te oyuncuları bekleyen sürprizler neler?
Öncelikle, 2017'nin en başarılı iki büyük oyunu GIST 2018'de olacak. Lineage II: Revolution ve Black Desert Online Türkçe'nin ne sürprizler hazırladığını açıklayamam, ama çok büyük olduklarını söyleyebilirim. GIST 2018'de dünyanın en büyük iki AAA firması da bulunacak, şimdilik firmaları açıklayamıyorum ama oyuncular duyduklarında "haydi canım" diyecekler, söz. Sony PlayStation, Microsoft, Netmarble, Pearl Abyss, Redbull, Monster Energy, ByNoGame, Zocco's, SETI Media, GameSatış, Papara şimdilik açıklayabileceğim isimler.

İlk yıl oyuncular ve profesyonellerden aldığınız olumlu tepkiler geçtiğimiz yıl artarak devam etti. Peki, bu nasıl mümkün oldu?
GIST Ekibi'nde herkes hardcore oyuncu. Hatta gamer / influencer Turgut Uç'umuz var. İş ortaklarımız, ajanslarımız, operasyon ekibimiz oyun sektöründe uzmanlaşmış oyunculardan oluşuyor. Hayalimizdeki, gitmek istediğimiz fuarı yapıyoruz. Tek sebebi bu.

Indie yapımcılar ve B2B konusunda daha önceki GIST'ler bazı yeni standartlar getirmişti. Bu iki alanda bu sene neler göreceğiz?
Bu sene GIST'i büyütüyoruz, ziyaretçilerimiz yüzde elli daha büyük bir GIST görecekler. Dünyanın en ünlü oyun geliştiricileri ve tasarımcıları yine GIST Geliştirici Konferansı'nda olacak. GIST Geliştirici Konferansı artık dört gün boyunca, GIST'in çatısı altında. 2018'de yalnız firmalar değil, ülkeler de bize katılıyor. Çin, Fransa, İran ve Tayvan firmaları GIST'te ülke pavyonları kuracaklar. Ve tabii indie'lerimizi yine unutmuyoruz, 30 indie ekibine ücretsiz yer sağlamaya devam ediyoruz.

Yabancı firmaların Türkiye'de düzenlenen uluslararası bir oyun fuarına bakış açıları nasıl?
Her yıl yabancı firmalarımız ve katılımcılarımız artıyor. Türkiye, dünya firmaları için yüksek potansiyele sahip bir pazar, Türkiye ile çok yakından ilgileniyorlar. Kabul edelim Ortadoğu'ya açılmayı isteyen firmalar için en doğru geçit Türkiye. Bu fırsatı değerlendiren Netmarble Türkiye gibi ekiplerin başarılını görmemek imkansız.

Belki konuşmak için çok erken ama GIST'in önümüzdeki yıllarda izleyeceği yol hakkında fikirler oluşmaya başlamıştır diye tahmin ediyoruz.
Türkiye'nin içinde oyun olan tek oyun fuarı olmaya devam edeceğiz. Türk oyuncular, Türk oyun sektörü yıllarca yurtdışındaki benzerlerimize bakıp "keşke Türkiye'de de olsa" diye düşündüler. Türkiye'de oldu.

Bu keyifli röportaj için çok teşekkür ederiz.
Bana vakit ayırdığınız için ben teşekkür ederim. Yıllarca okuru olduğum LEVEL'da ismimi görmek bir oyuncu olarak bana hep gurur verdi. GIST 2018'de devam etmek dileğiyle.



SEA OF THIEVES

Banjo-Kazooie'nin yapımcısından eğlence dolu bir korsancılık oyunu!

Sayfa 20

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre

Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz



Senaryo seçimlerinizin sonucunda şekillenecek.

Yapım *Quantic Dream* ***Dağıtım*** *SIE* ***Tür*** *Macera* ***Platform*** *PS4* ***Web*** *playstation.com/games/detroit-ps4* ***Çıkış Tarihi*** *2018 İkinci Çeyrek*

Detroit: Become Human



Kim olacağına yalnızca özgür bir zihne sahip olursan karar verebilirsin. Seçebileceğin onlarca yol arasından en doğru olana da ancak bu şekilde yönelebilirsin. Peki bu zihinler bir başkası tarafından yaratılmışsa?

Quantic Dream'in yıllardır merakla beklenen oyunu Detroit: Become Human, bu soruya cevap arayacak. Daha doğrusu, bu soruyu yanıtlamamız için onlarca seçenek arasından seçim yapmamızı isteyecek. Sonuçta herkes kendi hikayesini kendi seçimleriyle şekillendirir.

Seçimler

Oyuncuyu gerçekçi seçimlere yönlendirmeyi amaçlayan David Cage, Fahrenheit başlığıyla 2005 yılında yola çıkmıştı. Bu oyun ona belli bir kitle, biraz da ün kazandırsa da asıl patlamasını Heavy Rain ile yapacaktı.
PlayStation 3'ün yeni yeni piyasada yer edindiği zamanlarda oyuncu karşısına çıkan Heavy Rain, gerek diyalogları gerekse o zamana kadar görülmemiş sinematik yapısıyla adeta bir devrim niteliğindeydi. Her konuşma balonu, yapılan her tercih oyunun gidişatını da derinden etkiliyordu. İşin arkasında sinemayla haşır neşir olan Cage'in bulunmasının büyük katkısı elbette vardı fakat gerçek oyuncuların performanslarıyla birleşen Heavy Rain, başyapıt ibaresini hak eden nadir oyunlardan biri olmuştu.
Peşinden gelen, Willem Dafoe ve Ellen Page gibi ünlü oyuncuları da kadrosunda barından Beyond: Two Souls, aynı kaliteye sahip olsa da olağan ve düz akan hikayesiyle o kadar da yer edinmemişti.
Beyond'un ardından Quantic Dream'in yeni başlığını merak edenler ilk defa 2012 yılında yayınlanan "Kara" isimli bir demoyla karşılaştı.
İşlerin değişeceğini daha o zaman tahmin etmeliydik.

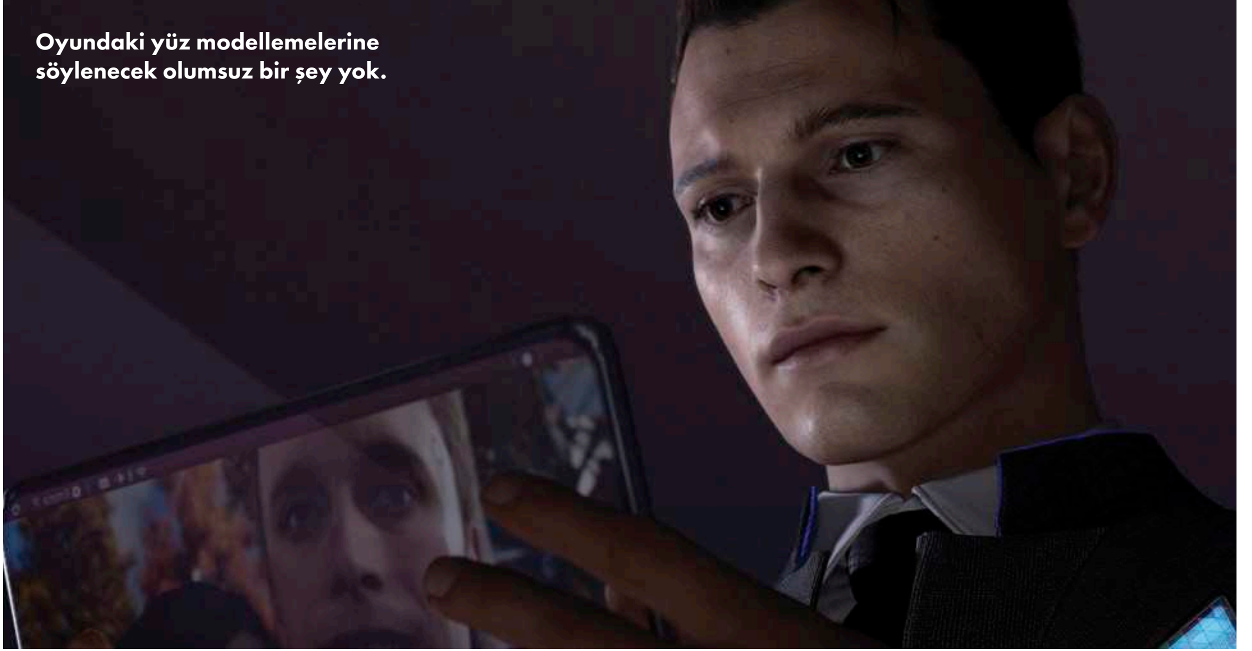
Androidler elektrikli koyunlar düşler mi?

Kara, Quantic Dream'in yeni grafik motorunu test etme amacıyla yayınlanmış kısa bir videoydu. Daha sonrasında bunun yeni Quantic Dream oyunu olduğunu düşünen onlarca oyuncu, kendi özgür iradesine ulaşan Kara'nın hikayesini merak etmeye başlamıştı. Aynı merakın içerisine yumulan David Cage ise iki yıllık uzun bir çalışmaya girişmiş, adeta kamp kurmuştu. Çünkü o da hikayenin nereye gideceğini merak ediyordu.
Uzun bir süre ne Quantic Dream'den, ne Cage'den, ne de Kara'dan haber alabildik. Üç yıl sonrasında bir Paris Games Week sırasında duyurulan Detroit: Become Human, oynanış mekanikleri açısından tüm oyun camiasının ağzını açık bıraktı desek yeridir. İki yıl boyunca yazılan binlerce sayfa









Oyundaki yüz modellemelerine söylenecek olumsuz bir şey yok.

diyalog ve şemaya sahip olan Detroit için 200'den fazla aktörün gerçekçi modellemeleri sanal ortama aktarılmış ve birçoğuna da kendine has seslendirme yapılmış. David Cage'e göre önümüze sunulacak Detroit: Become Human, kendisinin bugüne kadar yazmış olduğu en çetrefilli senaryo olacak. Bu kadar girizgah, Detroit'in altyapısını anlatmak için az bile fakat ne ile karşı karşıya olduğumuzun da farkında olmamız gerek. Daha öncesinde birkaç seçim ile devam ettirebildiğimiz hikayeleri, Detroit sayesinde onlarca farklı yöne dağıtabileceğiz. Neredeyse her oyuncunun hikayesi birbirinden farklı olacak desek yeridir.

Androidlerin ayaklanması

Detroit, son zamanlarda sıkça dile getirilen bir sorunu merkezine koyuyor. Aslında sorun demek bile ne kadar tehlikeli bir işle uğraştığımızın kanıtı olabilir. Yapay zeka ile son dönemde o kadar fazla haşır neşir olmaya başladık ki teknoloji dünyasının her kesiminden farklı söylemler yağıyor bugünlerde. Özellikle Elon Musk'ın dikkat çekmeye çalıştığı yapay zeka kavramı ilk bakışta bilim kurgu filmlerinden çıkma bir olgu gibi gözükse de, yavaştan "hayat" kazanmaya başlıyor. Detroit'in alt başlığı olan Become Human ile kendi bilinçlerinin farkına varan, hatta oyunun kendi diliyle anlatmak gerekirse uyanan Androidler'in hikayesine bakacağız.
Oyunda üç ana karakter olacak ve üçünün de Android olacağı biliniyor. Bunlardan en dikkat çekeni ise ilk defa demo videosunda karşımıza çıkan Kara olacak. Henüz kendisinin hikayesini derinlemesine bilmesek de kendi bilincinin farkına varan ilk Android olduğu yönünde kuvvetli işaretler var.
Kara, insan efendileri arasındaki yerini bulmaya çalışırken insan olmanın da anlamını çözmeye çalışacak. Tabii bunu yaparken birçok felsefi sorunu da oyuncuların gözlerinin önüne sunmaktan çekinmeyecek. Yapacağımız her seçim, ufak ya da büyük, Kara'nın insan doğasını anlamasına, kendi bilinci içerisinde buna yer vermesine olanak sağlayacak.
Diğer karakterimiz ise 2016 yılındaki E3 fuarında tanıtılan, diğer Androidler'in davranışlarını anlamak ve çözüm yolu bulmak için programlanmış olan Connor. Bir dedektif edasıyla, çatı katında bir çocuğu rehin almış Android'i ikna etmeye çalıştığı o müthiş videodan hatırlayabilirsiniz Connor'ı. Seçenek üstüne seçenek sunan örgüsüyle, Connor tarafından bakacağımız Detroit'te işin gizem kısmını çözmeye çalışacağız.
Markus olarak gösterilen asi Android, kendisi gibi olanları uyandırmayı kendisine görev edinmiş biri. Markus, Androidler'i uyandırmak için onlarca seçeneğin arasından işi kaosa sürüklemek ya da daha pasif bir gösteri sunma seçenekleriyle sonuca ulaşmaya çalışacak. Oyunun kilit karakterlerinden birinin de Markus olacağına inanmaktayım. Karakterlerden biri, Kara, hikayenin merkezindeki örgüde çıkmaz sokaktaki örgüleri çözmeye çalışan bir rol üstlenecek. Connor ise insanların yaşanan olaylara karşı bakış açısını görmemizi sağlayacak. Bu durumda Markus ile yapacağımız her kaos ve öfke eylemi, Connor'ın çözmesi gereken bir

"Detroit'in alt başlığı olan Become Human ile kendi bilinçlerinin farkına varan, hatta oyunun kendi diliyle anlatmak gerekirse uyanan Androidler'in hikayesine bakacağız"

Kurzweil
David Cage, senaryo yazımı konusunda özellikle Ray Kurzweil'den esinlendiğini açıklıyor. Kurzweil, İnsanlık 2.0 adıyla Türkçe'ye de çevrilen yapay zekayı merkezine alan romanıyla tanınıyor.





bulmaca haline gelecek. Yazılan binlerce sayfalık senaryodan da anlayacağınız üzere ihtimaller dahilinde yapacaklarımız bir hayli fazla.
Bir tarafta Androidler'i özgürleştirmeye çalışırken, yıkıp dökeceğimiz her eylem Connor'ın daha dikkatli davranmasını gerektiren davalara dönüşecek. Kara ise daha dikkatli olmaya çalışacak. Bir oyuncu olarak ne kadar dikkatli olursanız olun, yaşayacağınız çıkmazların beklenmedik sonuçlar doğuracağını unutmamanız gerekiyor.



Her Android bir bireydir
İlk birkaç videoda değinilen olayların hassaslığı göze alınırsa, Detroit: Become Human'ın tepki çekeceği kesin. Babası tarafından istismara uğrayan ve rehin tutulan çocuğun fragmanı bile, hassas içeriklere karşı temkinli yaklaşan kitleyi şoka uğrattı. Dünyanın her köşesinden patlak veren toplumsal çöküntü yorumlarını dikkate aldığımızda, Detroit'in biraz kafa dağıtan bir oyun olmasını bekleyebilirsiniz fakat bu beklenti sizi üzecektir. Şimdiden kendinizi hazırlayın derim. İşin merkezinde insani duygulara ulaşmaya çalışan Androidler olunca, senaryonun ve olası tercihlerin kitleyi şoka uğratması muhtemel. Yine de gerçek dünyada yaşanan onca kötülüğe rağmen, tercihlerin ziyadesiyle rahatsız olması beklentilerimin arasında. Sonuçta gerçek dünyadayız ve özgür iradesiyle kendi hayatlarını seçmiş insanların kötülüklerini de görüyoruz.

Android rutini
Detroit, yakın gelecekte ve ismini aldığı şehirde geçiyor. Şehir, şu zamanlarda yaşadığı gibi ekonomik bir buhran yaşamak yerine biraz daha büyümüş. İnsanlara yardımcı olması için tasarlanmış Androidler, çeşit çeşit modellerle insanlara sunulunca haliyle refah seviyesi de yükselişe geçmiş. Androidler sadece ağır işlerde değil, doktorluk, hemşirelik, taksi şöforlüğü, dadılık, emniyet güçleri gibi birçok iş olanağını da üstlenmiştir. Çoğu insanın gözünde Androidler, onlar için çalışmak üzere programlanmış eşyalardır. Adeta mutfakta duran tost makinesi gibi. Sonuçta onlar yaşayan, üreyen ve düşünebilen bireyler değildir. Bir isyan akımının başlamasıyla hem insanların hem de Androidler'in rutinleri de haliyle değişecektir.
Oynanabilirlik olarak daha öncesinde Heavy Rain ve Beyond ile tecrübe edilenlerin üzerine daha fazlasının koyulduğunu görüyoruz. Konuşma balonları ya da gidilecek kısıtlı iki farklı yol yok. Karşıdan gelen polis arabasını gören Markus, dilerse kaçabiliyor, otobüs durağında saklanabiliyor ya da saldırıya geçebiliyor. Bunları anlık bir sahne içerisinde çoklu seçim olarak göreceğiz.

Detroit'in diğer dikkat çeken hususu ise her Quantic Dream oyununda olduğu bilgi toplamak olacak. Karşımızdaki görevi paldır küldür yapmaya çalışmak, ağır sonuçlar doğuracak. Bu yüzden yapımcılar, çevre ile olan etkileşimi en üst düzeyde tutmak için canla başla çalışmışlar. Örneğin, bir polis modeli olan Connor etrafa saçılmış mermilerin geliş açılarını hesaplayacak bir programa sahip. Olay mahallindeki her detay Connor'ı canlandırdığımız sahnelerde önemli olacak.
En can alıcı nokta ise kritik anlarda vereceğimiz kararlar olacak. Eldeki veriler, önümüzdeki olay, yaşanan ani bir durumla beraber hikayenin gidişatını temelli etkileyecek. Karakterlerden birinin ölümü hikayenin gidişatını değiştirecek. Artık bu yolculukta kimi feda ettiysek geride bırakıp elimizdekilerle yola devam etmeye çalışacağız.
Yayınlanan son videolardan birinde, evin düzenini sağlamak üzere satın alınan Android'in yaşadıkları anlatılıyor. Babası tarafından rehin alınan kızı kurtarmak yine



Sürpriz! Bu oyunun sunduğu gelecek tasvirinde de insanlar kötü rolde.







oyuncunun ellerinde olacak. Kötü babayı ikna etmek, öldürmek ya da olaydan uzak durmak önümüze sunulan seçeneklerden sadece birkaçı. Hiçbir olaya karışmayıp işlerin çok ama çok kötü bir şekilde sonuçlanmasını da görebilecekmişiz anlatılanlara bakılırsa. En iyisini yapmak için uğraşırken tepetaklak olmuş bir seçimle karşılaştığımızda vereceğimiz insani kararlar da önümüzdeki hikayenin karakterlerini şekillendirmiş olacak.

Hikaye anlatıcılığı

Bu detayın niye bu kadar üzerinde durduğumu soracak olursanız, oyunun yapım aşaması hakkında ilk açıklamalara da yer veren Guillaume de Fondaumiere, bu sefer oyuncuları derinden etkileyecekleri bir başlık üzerinde çalıştıklarını açıkladığını belirtmiş. "Hadi ya, keşke öyle yapmasaydım" gibi bir duygu karmaşası yerine "Ben ne kadar kötü bir insanım, böyle bir kararı nasıl verebildim?" gibisinden düşüşlere geleceğimizi müjdeliyor(!).

Seçenekler bu kadar bol olunca, oyunun gidişatı ve tekrar oynanabilirliği de merak edilenler arasında oluyor.

Olağan oyunlarda, yaşanan olayları farklı bir şekilde nasıl ele alabileceğimi görmek için sıkça başvurduğumuz çözümlerden biri de kayıt sistemi üzerinde biraz oynamak. Detroit, bu seçeneği kararsız kılacak yapısıyla yeniden oynanabilirliği de üst seviyelere çıkarıyor.

Yapımcılar bunu şu şekilde açıklıyor, görevi bitirdiğinizde oyuncunun karşısında bir hikaye ağacı çıkacak. Bu ağaç üzerinde verilen kararlar yazarken, kararlar ile bağlantılı diğer olasılıklar da oyunculara gösterilecek. Eğer bu kararlar ile bağlantılı bir ağaç dalı yoksa, o kısım tamamen kapalı olacak. Yani oyunu bitirdikten sonra ya da görevi, nasıl isterseniz, geriye dönüp olasılıkların da üzerinden geçmeniz için bir sebebiniz olacak.

Beklentiler

Elbette oyun tam çıkışını yapana kadar bu vaat edilen sözler ya da yayınlanan videolardan ne kadarının doğru olduğunu göremeyeceğiz. Fakat Paris Games Week ve PlayStation Experience süreci boyunca, Detroit'in ilk halini deneyimleyenler arasındaki ortak kanı, oyunun fazlasıyla doyurucu olduğu yönünde. Sinematik yapısı ve olay örgüsü bir yana, ilk yayınlanan videoların grafik kalitesinin de bir hayli arttığı gözlemlenmiş.

David Cage'in daha gerçekçi bir oynanabilirlik sunmak adına sadece senaryoya değil, grafik yapısına da önem verdiği görülüyor. Işıklandırma, derinlik algısı, mimikler ve hatta göz hareketlerine kadar detaylı bir çalışma yapılmış. Detroit'in daha fazla sinema havasına girebilmesi için oyundaki sahneleri birden fazla kamera açısıyla görebilmek de cabası.

Öte yandan korkulanlar da yok değil. Beyond'da yaşadığımız bodoslamasına hikaye anlatıcılığının bu oyunda olmaması en büyük isteklerden biri. Quantic Dream, sinematik anlatım tarzıyla yaptığı devrimsel yapıyı bu orta halli oyunda pek kullanmamıştı. Şimdi ortada böylesine farklı bir oynanış ve onlarca tercih olunca, oyuncuyu kısıtlı bir alana koymalarını ben de istemem.

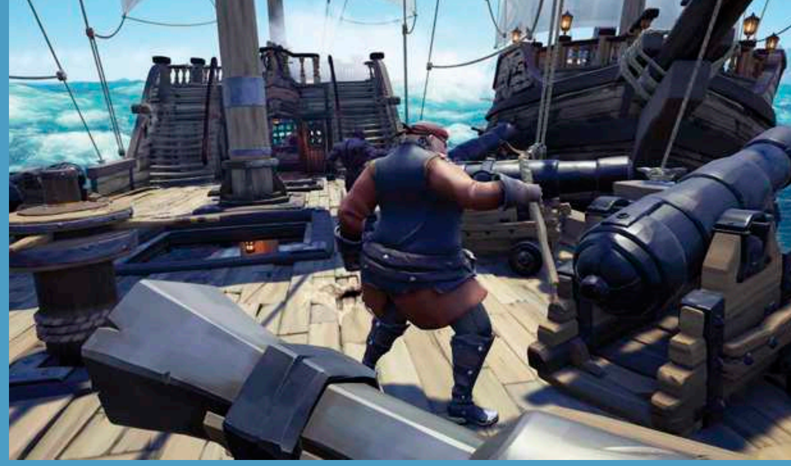
PSX etkinliği sırasında yayınlanan oyun içi videosunda, böyle bir seçeneğin olmadığını görüyoruz. Connor'ın sahnesinde, etrafta istediğimiz gibi gezip dilediğimiz seçenekleri değerlendirebiliyoruz.

Oyunun en önemli kısmını da bu gezme, yani araştırma kısımları oluşturacak. Bulunan her bir parçayı birleştirip daha fazlasını bulabileceksiniz. Bu da daha fazla oynama tarzını ortaya koyacak. Eğer her şeyi bir anca bulmak isterseniz, sahneye parça parça hakim olacaksınız. Her şeyi mıncıklamayı seviyorsanız elinizde daha fazla bilgi olacak.

Bu tabii ki en doğru sonuca ulaşacağınız anlamına gelmiyor. Eldeki verileri oynayış tarzınıza göre şekillendirmeniz gerekiyor. Tüm bilgiler elinizde olsa da en kötü kararları vermek yine sizin elinizde.

Detroit öyle veya böyle, 2018 yılının en çok konuşulan yapımlarından birisi olacak gibi oluyor. Firmanın geçmişine bakılınca oyunun çuvallama ihtimalinin nispeten düşük olması ise başlı başına sevindirici bir detay. ◆ **Özay Şen**





Yapım *Rare* ***Dağıtım*** *Microsoft Studios* ***Tür*** *Aksiyon, Macera* ***Platform*** *PC, XONE* ***Web*** *www.seaofthieves.com* ***Çıkış Tarihi*** *20 Mart 2018*

Sea of Thieves



Denizlerin sahibi olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu!

Korsan konseptli oyunların birçoğu çok sevilir. Uzun süredir konuşulan ve hatta görebileceğimiz en eğlenceli detaylara sahip olması beklenen Sea of Thieves, çok yakında piyasaya çıkacak.
Platform oyunları konusunda ün yapmış ve Donkey Kong Country, Bonjo-Kazooie, GoldenEye 007 gibi oyunlarla tanıdığımız Rare, Unreal Engine 4 teknolojisiyle geliştirdiği Sea of Thieves'i oyunseverlere sunmaya hazırlanıyor. Rare, kullandığı oyun motoru sayesinde hem eğlenceli grafikleri hem de bilgisayarları zorlamayacak detayları öne çıkartmayı hedeflemekte.
Sea of Thieves, bizleri devasa okyanus gezilerinin ortasında uyandırıyor. Açık denizlerde korsancılık oynamak, gerçek anlamda eğlenceli olacak çünkü birçok role sahip olacağız. Madem düşman kaçıyor, o zaman çözüm basit; karşı gemilere savaş açtığımızda topla sadece barut değil, kendimizi de fırlatabileceğiz. Oyunda sadece yabancı gemilere değil, denizin dibinde bizi bekleyen köpek balıklarına da dikkat etmemiz gerekiyor. Şimdilik balık dostlarımızla nasıl kapışacağımız muamma ancak sevgili geliştirici Rare, mızrak gibi çeşitli silahları düşünmüştür diye umuyoruz. Her korsanın hayali elbette hazine sandıkları bulmaktır. Bize verilen görevler sonucunda bulmacaları doğru çözersek, çok sayıda sandığa ulaşmamız mümkün ancak bazılarının lanetli çıkma ihtimali de var.
Korsan hayatını merak edenler için yaratılmış olan oyunumuzda, gerçek oyunculardan oluşan bir ekibe sahip olacağız. Yanımıza bir gemi yaklaştığında amacının savaş veya barış olup olmaması ise tamamen içgüdülerimize bağlı. Kim bilir, belki de düşman sandığımız geminin oyuncuları bizden yardım isteyecek ve karşılığında da sağlam ganimet bırakacak. Buna ek olarak çeşitli eski gemi kalıntıları, adalar ve daha birçok görülmeyi bekleyen mekanları ziyaret edeceğiz. Gemimiz hasar aldığında onu onarmak için ihtiyacımız olan malzemeler için uzak yerlere yolculuk yapmamız gerekebilecek. Gözden kaçmayan diğer bir detay ise oyundaki fırtınaların bizi ciddi anlamda etkileyeceği. Fırtınalar, sadece görsel efektten ibaret olmayacak. Fırtınaya yakalandığımızda gemimizin güvertesi ıslanmaya, alt bölümler ise su almaya başlayacak. Gemimizin alt bölümüne dolan suları boşaltma görevi de bize düşüyor tabii ki. Kovaları kapın, yoksa gemi batar.
Fırtına çıkması, bol sallantılı bir aksiyona da hazır olmamız gerektiği anlamına geliyor. Oyun, sadece insanlardan ibaret değil elbette. Çeşitli egzotik ve mistik yaratıklar, vahşi hayvanlar da görebileceğiz. Doğal olarak bize düşman kesilen yaratıklara karşı kılıcımızı daima keskin tutmak önemli. Son olarak oyunun çapraz platform özelliği doğrulandı. Bu da hem PC hem de Xbox One'da aynı anda oyunu oynayabileceğiz demek.
Kısaca Sea of Thieves kağıt üzerinde hayli eğlenceli bir deneyim vadediyor, merakla bekliyoruz. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**







Yapım *Leonard Menchiari, IV Productions* **Dağıtım** *Merge Games* **Tür** *Simülasyon, Strateji* **Platform** *PC, Mac* **Web** *riotsimulator.com* **Çıkış Tarihi** *Erken erişimde*

RIOT – Civil Unrest

4 ★★★★

"İsyan, sesini duyuramayan insanların konuşma dilidir." – Martin Luther King

Tarihin ilk çağlarından beri de böyle olmuştur. Bazen gücün sarhoş ettiği kitlelerin iktidar arayışı, bazen de gücün sarhoş ettiği iktidarların yönünü kaybetmesi sonucu, kimileri çağ açıp çağ kapatma noktasına ulaşan nice protestolar yaşanmış, günümüze kadarki süreçte şekil değiştirse de politika içindeki o "denge noktası" diyebileceğimiz konumlarını sürdürmüşlerdir.

İtalya'da inşa edilecek olan hızlı tren hattının yol açacağı doğa katliamına ve bu projede ortaya çıkan yolsuzluklara karşı duran NO TAV, Atina yakınlarındaki bir köyde inşa edilecek dev çöp toplama tesisine karşı duran insanların sokağa dökülmesiyle ortaya çıkan ortaya çıkan Keratea İsyanları, Mısır'daki Arap Baharı protestoları ve İspanya'daki işsizlik ve geçim sıkıntısının sonucu olan meşhur Indignados. RIOT'ın erken erişim versiyonu bize bu dört isyana hem göstericiler hem de güvenlik kuvvetlerinin tarafından bakma fırsatı veriyor. Bununla da kalmıyor, ciddi acılara yol açan bu isyanları sağ duyulu davranarak farklı bir şekilde çözebileceğimizi de iddia ediyor.

Oyunda güvenlik kuvvetlerinin tarafından oynarken hücum, taktik ve balistik takımlarını yönetiyoruz. Bunlardan hücum takımı kalkanlarını kullanarak göstericileri kontrol altında tutma konusunda hayli yetenekli olsalar da kalabalığın arasında kalmamaları için halk deyimiyle robocop'lar tarafından desteklenmeleri gerekiyor. Bu taktik birlikler yaptıkları yüksek hızlı hücumlar ile göstericileri püskürtebiliyor ve bu da işe yaramazsa devreye balistik ekipler giriyor. Duman bombası, göz yaşartıcı bomba ve plastik mermi gibi donanımların yanında, iri saçma, gerçek mermi ve hatta sniper silahı gibi kan donduran bazı donanımlara da sahipler. Evet bunları gerçekten de kullanabiliyorsunuz ancak gerçek mermi kullanımı bir skandala yol açıyor ve size halk desteğinin azalması gibi sonraki bölümlerde canınızı sıkacak kimi sonuçlar doğuruyor.

Göstericiler tarafında da hedeflerinize şiddete başvurmadan ulaşmanız gerekiyor. Sayınız genellikle karşınızdaki güvenlik güçlerinden kalabalık olsa da elinizde polis şiddete başvurduğunda o anı yayınlamak için kullanacağınız sosyal medyadan ve megafondan başka legal bir gereç yok. Göstericilerin de tıpkı güvenlik kuvvetleri gibi kullanmaktan çekinmesi gereken başka silahlar var tabii, bunlar da taş, çatapat, havai fişek ve molotov kokteyli. Bunların özellikle sonuncusunu kullanmanız halk tabanında gördüğünüz desteğin de dibe vurması anlamına geliyor.

Kısaca göstericilerin protestosunu yapacağı, polislerin de görevini yaptıktan sonra herkesin sağ salim evlerine döneceği şekilde bir strateji kurmanız gerek ama bunu yazmak yapmaktan daha kolay. Artı, yapay zeka hayli başarılı olsa da grupları tek tek seçmenizi gerektiren kontrol şeması tam bir felaket. Üstelik bazı görevleri ciddi şekilde şiddete başvurmadan geçebilmek mümkün değil.

Son olarak, oyunda bir performans problemi yok ve şu aşamada bile hayli "tamamlanmış" hissi vermekte. Erken erişim sona erdiğinde oyuna Gezi Parkı Protestolarının da dahil olduğu çok sayıda başka görev eklenecek ve bunların da kendi içinde alt görevlere bölüneceği düşünülürse oyuncuları uzun saatler başında tutmakta zorlanmayacak diyebilirim. Ne kadar çabuk tekrara döndüğü konusunda farklı görüşler de bulunmasına rağmen RIOT, şu haliyle bile kendisine özgü ve keyifli bir oyun olmuş. ◆ **Kürşat Zaman**







Yapım *Hyperkinetic Studios* ***Dağıtım*** *Epic Tavern Holdings* ***Tür*** *RPG* ***Platform*** *PC* ***Web*** *www.epictaverngame.com* ***Çıkış Tarihi*** *Erken erişimde*

Epic Tavern

3 ★★★

Sonuçta her köyün bir kahvesi vardır değil mi?

Hemen her türlü masa üstü RPG oyunun bir noktasında o "hana" gidilir değil mi en sevdiğim okur? Ya oyun orada başlar ya da bir şekilde yolumuz bir hana düşer. En azından bir dönemin RPG oyunlarını bizler bu şekilde deneyim ettik. Artık klasikleşmiş olan bu han kavramının üzerine giden Epic Tavern isimli yapımsa, tam da RPG oyunlarını seven bünyeler için üretilmiş. Eğer RPG severim diyenlerdenseniz gelin, size çok ama çok fantastik bir oyun anlatacağım.

Epic Tavern tam bir RPG oyunu, hatta kâğıt kalemle RPG oyun oynayanlara adanmış bir yapım da diyebilirim. Oyunumuzun isminden de anlaşılabileceği üzere amacımız gerçekten muazzam bir han yaratmak. Bunu yapmak içinse hanımızı ziyaret edenlere iyi hizmet vermek gerekiyor.

Oyuna girdiğiniz anda ara birim biraz karışık gibi durabilir ama merak etmeyin, birazdan çözeceksiniz... Öncelikle hemen her şey han içerisinde oluyor. Mekânı düzenli olarak farklı kahramanlar ziyaret ediyor. Ziyarete gelen herkesin farklı bir isteği var. Bizim amacımızsa bir yandan müşterilerle ilgilenirken, bir yandan da isteklerine karşılık vermek. Pek tabii ki kendilerini haybeye mutlu etmiyoruz.

İlk yapmamız gereken şey, hanımızda satışa sunacağımız ürünleri satın alıp depolamak. Alış fiyatı satış fiyatına göre çok uygun olan bu ürünleri, talep eden müşterilere satarak gelir elde ediyoruz. Ayrıca hanımızda konaklamak isteyenlerden de gecelik ücret talep ediyoruz. Her yeni gün, 50 AP anlamına geliyor. RPG severlerin yakinen tanıdığı AP yani Action Point bittiği zaman yeni güne geçmemiz gerekiyor. Müşterilerle yapacağımız her türlü etkileşim, bir ile beş arasında AP tüketiyor. Bu noktada kime ne kadar vakit ayıracağımızı da iyi hesaplamamız gerekiyor. Bir sonraki güne geçmek içinse bir göreve çıkmak şart... Görevleri de hanımızı ziyaret eden kişilerden elde ediyoruz. Uzun konuşmalar sonunda ortaya çıkan görevler, ara birimin sağ üst köşesindeki "view map" sekmesinden tek tek gözlemlenebiliyor.

Peki, bu görevlere kim çıkacak? İşte o kişiler hanımızı ziyaret edip, ikramlarımız karşısında bizimle takılmayı kabul eden kahramanlardan oluşuyor. Oyuna dört kahramanın bir arada yola çıkabildiği bir parti ile başlasak da zamanla partimizdeki yer miktarı artıyor. Fakat yine de birçok görev en fazla dört kişiye eş zamanlı izin veriyor. Karakterlerimizin oyun mekaniğine hükmeden Combat, Social, Mind ve Survival olmak üzere beş başlık altında, birçok farklı yeteneği bulunuyor. Birçok görev spesifik bir yetenek talep edebiliyor. Eğer bu yeteneğe sahip bir karakteriniz yoksa işler çok zorlaşabiliyor. O yüzden olabildiğince farklı yeteneklere sahip karakterlerden bir ekip kurmak gerekiyor. Göreve çıktığımızdaysa bir harita üzerinde ilerleyen miğferi takip ediyoruz. Yolda başımıza gelenler yazılı metinler ile iletiliyor. Karşımıza bir zorluk çıktığı zamanda zar atmamız icap ediyor. Zarın kullanılma mekaniği aynı zamanda karakterlerimizin karşımıza çıkan işin zorluğu ile alakalı yetenek puanı ile kolaylaşıp, zorlaşıyor.

Oyunun en büyük eksiği, daha fazla detaya yer vermekten kaçınması diyebilirim. Eh pek tabii muazzam grafiklere sahip bir oyun da değil. Bu yapımın esas olayı RPG dünyasını ayaklarımıza getirmek. Eğer şu anda kapalı olan özellikleri de açarsa, tadından yenmez bir yapım olacaktır. Bakalım erken erişimin sonucunda ne gibi bir yapım ile karşılaşacağız. ◆ **Ertuğrul Süngü**



İkizler burcu oyuncuların da işi zor...





Yapım *U-Play Online* ***Dağıtım*** *U-Play Online* ***Tür*** *Simülasyon* ***Platform*** *PC, Mac* ***Web*** *esportslifegame.com* ***Çıkış Tarihi*** *Belli değil*

Esports Life



Oyun oynayıp para kazanılıyor lafını kanıtlayan oyun!

Günümüzün en heyecanlı hevesi "eSporcu olacağım" şeklinde ortaya çıkan şey olsa gerek. Geçmişte "dergici olacağım", "yazar olacağım" gibi türevleri bulunan konuda artık kırılma noktamız bu. Oyun oynayıp para kazanma lafını biz oyun basını çalışanlarına söylediğinizde farklı bir anlam kazanıyor. Fakat eSporcuların oyun oynayıp para kazanma gibi lüksü yok. Onlar oyunu pek "oyun" gibi oynamıyorlar. Onlar için sosyal hayat kavramı futbolcularda olduğu gibi antrenmandan arta kalan zaman şeklinde hayat buluyor.

Şimdi baktığınızda bir eSporcunun hayatı nasıl başlar, nasıl devam eder, nelere dikkat etmesi gerekir, nasıl sosyalleşir, nasıl kız arkadaşı olur gibi sorular hep havada kalıyordu. Ne de olsa Gamer adam asosyaldir düşüncesi yaygın. Tam bu sorulara cevap olarak ortaya çıkan Esports Life oyunu bize Sims benzeri bir eSpor oyunu sunuyor. Sıfırdan bir karakter yaratıyorsunuz, favori takımınızı seçip yavaş yavaş RPG öğeleri barındıran bir yapıda oynamaya başlıyorsunuz. Arkadaş ediniyor, okula gidiyor, anneden azar işitiyor, odayı topluyorsunuz. Ne oldu, bi garip geldi değil mi? "Neresinde bunun eSpor arkadaş?" dediğinizi duyar gibiyim. Sıfırdan yükselmeyi hedefleyen bir oyuncu için bunlar doğal şeyler. İnternet kafede oyun oynayarak yeteneklerinizi geliştirip takım arkadaşı edinerek takım kurup mücadele edeceksiniz. Öyle kolay değil tabii mevzu. Bu arada stres atmak için arkadaşlarla buluşacak, karşı cinsi tavlamaya da çalışacaksınız.

Burada yine zorlayıcı unsurlar mevcut. Hiç kolay değil hatta bazı şeyler. Oyun içine yedirilen minigameler ile birlikte karşınızdaki kişi ile ortak noktalarınızı belirlemeye çalışıyor, onunla samimi bağ kurma aşamasından sonra arkadaş olarak ekleme veya karşı cinse açılma gibi opsiyonları kullanabiliyoruz. Yeteri kadar ilişkiyi garantilemeden öpücük moduna girmek tokat gibi dönüyor bize. Modumuz düşüyor tabii, hemen arkadaşlar "abi sen daha iyilerine layıksın, boş ver, o kızı gözüm tutmamıştı zaten" diyerek teselli ediyorlar.

Esports Life, oldukça dinlendirici müziklere sahip. Sims benzeri olduğu için sizi uzun süre ekran başına çivilerken olabildiğince relax halde tutmayı da hedefliyor. Grafikler şeker gibi. Müthiş eğlenceli bir ortam yaratılmış. BIGIRI-BIGIRI diye konuşan karakterler sizi bazen alıp götürüyor.

Atmosfer ise çok daha başka bir tatta sunulmuş. Harita üzerinde gidebileceğiniz her yer birbirinden daha farklı tasarlanmış ve bunun oyuna yansıtılması, oluşturduğu ambiyans da ayrıca hoş. Birbiri ile tekrar etmeyen mekanlar sayesinde sıkılmadan oyunda vakit geçirebiliyoruz.

Her şey o kadar güzel hazırlanmış ki, ister istemez oyun dışı her şeye kafa yorabiliyorsunuz. Uzun zamandır görmediğim kadar yaratıcı bir fikir. Umarım devamını da iyi getirirler. Birden fazla bölüm olarak düşünülen yapım şu an ilk bölümü bize sunulmuş halde ve Erken Erişim modunda satın alınabiliyor. ◆ **İlker Karaş**







Yapım *Anvil Game Studios* **Dağıtım** *Anvil Game Studios* **Tür** *FPS, Aksiyon* **Platform** *PC* **Web** *www.holdfastgame.com* **Çıkış Tarihi** *Erken erişimde*

Holdfast: Nations At War

4 ★★★★

Tarih var olduğundan beri her daim savaşlarla çalkalanmıştır. Her dönemin kendisine ait bir savaşı stili vardır ama belki de en ilginci Napolyonik dönemdir; ne dersiniz?

Şöyle bir dönüp tarihin tozlu sayfalarına baktığınız zaman, Tunç Çağı'nı takip eden dönemlerden, barutun aktif olarak Avrupa'da kullanımına kadar geçen sürede, benzeri bir teknolojinin hüküm sürdüğünü görürüz. Savaş meydanlarında kullanılan teknolojinin benzerliği, şüphesiz kurulan stratejileri de benzer kılmıştır. Nitekim barutlu silahların savaş alanlarına girmesi ile özellikle 18. ve 19. yüzyıllarda, yani Napolyonik dönemde, bambaşka bir savaş meydanı resmedilmiştir. Başlangıçta sadece barut ile fark yaratan bir dönemmiş gibi algılansa da aslında kıyafetlerden, kullanılan stratejilere kadar bambaşka bir dünya resmi çizilmiştir. Ta ki Birinci Dünya Savaşı'na kadar süren bu dönem, Holdfast: Nations At War ile ayaklarımıza kadar geldi.

Holdfast: Nations At War, Napolyonik dönemi en ince ayrıntısına kadar resmetmeyi amaçlayan bir yapım. An itibariyle erken erişimde olan oyunun en dikkat çeken noktalarının başında, dönemi ne kadar iyi yansıttığı yer alıyor. Grafik kalitesi muhteşem olmasa da bu dönemde kullanılan her türlü teçhizat ve birim oyunda kendisine yer bulmuş. Bu noktada oyunumuzdaki birbirinden farklı sınıflardan söz edebiliriz. Çok iyi tüfek kullananlardan sağlıkçılara, bayrak taşıyanlardan müzik yapanlara kadar dönemi her anlamıyla yansıtan, birbirinden farklı sınıftan bahsediyoruz... Genel hatlarıyla oyunumuz yavaş bir yapıya sahip. Bunun da sebebi çok basit; o silahı kurmak biraz vakit alıyor. Misket Tüfeği olarak adlandırılan, ağızdan doldurmalı bu cihazları hem ateşlemek, hem de doldurmak tam bir derttir; en azından tarih bize böyle söylüyor. Bir defa ateşlenen silahın ardından, uzun süren doldurma süreci, tam da dönemindekine benzer bir mekanik sunmuş. Tüfek kategorisine giren silahlar, "genelde" düşmanları tek seferde ortadan kaldırabiliyor. Tabanca modeli silahlar ile en azından iki adet isabetli atış yapmak gerek. Ayrıca haritalarda sahra topu ve havan topu gibi cihazlar da bulunuyor. Karada yapılan savaşlarda olabildiğince iyi mevzilenmek şart. Aksi halde kısa sürede ölüp gidiyoruz.

Sadece kara ile sınırlı kalmayan Holdfast: Nations At War, dönem savaşlarını denize de taşımayı başarmış. Kullanılabilen farklı gemilerle, güverteden güverteye yapılan savaşları muazzam şekilde oyuna yedirmeyi başaran yapımcı ekip, birçok ince detayı da gözden kaçırmamış. Fakat deniz savaşlarında da kara savaşlarında da optimizasyon ile alakalı çok önemli sorunlar söz konusu. Grafik kaplamaları o kadar sırıtıyor ki ev gibi yerlerin içerisinde düşmanın geldiğini, duvardan çıkan silah kabzasından görmek mümkün oluyor. Ayrıca hedef almak da "aşırı zor." Özellikle uzak mesafeden isabetli atış yapmak imkânsız gibi bir şey. Yakın dövüş esnasında da isabetli vuruş yapmak biraz zor diyebilirim.

Holdfast: Nations At War özellikle bu dönemi seven oyuncular için harika bir yapım olacağa benziyor. Şimdilik hakkında çok da fazla bir şey söylemeye gerek yok. Yine de büyük bir potansiyeli olduğunu belirtmekte fayda var. ◆ **Ertuğrul Süngü**



Yapım *Snowhound Games* **Dağıtım** *1C Company* **Tür** *RPG* **Platform** *PC* **Web** *www.snowhoundgames.com* **Çıkış Tarihi** *Erken erişimde*

Deep Sky Derelicts

4 ★★★★

O güzel gemiler keşfedilmeyi bekliyorlar...

İnsanoğlu bir gün uzayda binlerce uzay gemisinin terk edilmiş ve başıboş halde gezdiği bir çağa ulaşabilecek mi, bilemiyoruz. Lakin uzay gemilerinin uzayın bilinmeyen derinliklerinde terk edilmiş ve sahipsiz halde sürüklendiği kadar büyük bir zenginliğe ulaşabileceksek, aslında o uzay gemilerine girip içinde ne var ne yok diye araştırmak da çok anlamlı olmayacaktır. İnsanoğlu artık o kadar büyük bir refah ve zenginlik dönemine girmiş demektir ki, kimsenin uzayın derinliklerinde sahipsiz uzay gemileri aramakla uğraşmayacağını düşünebiliriz.

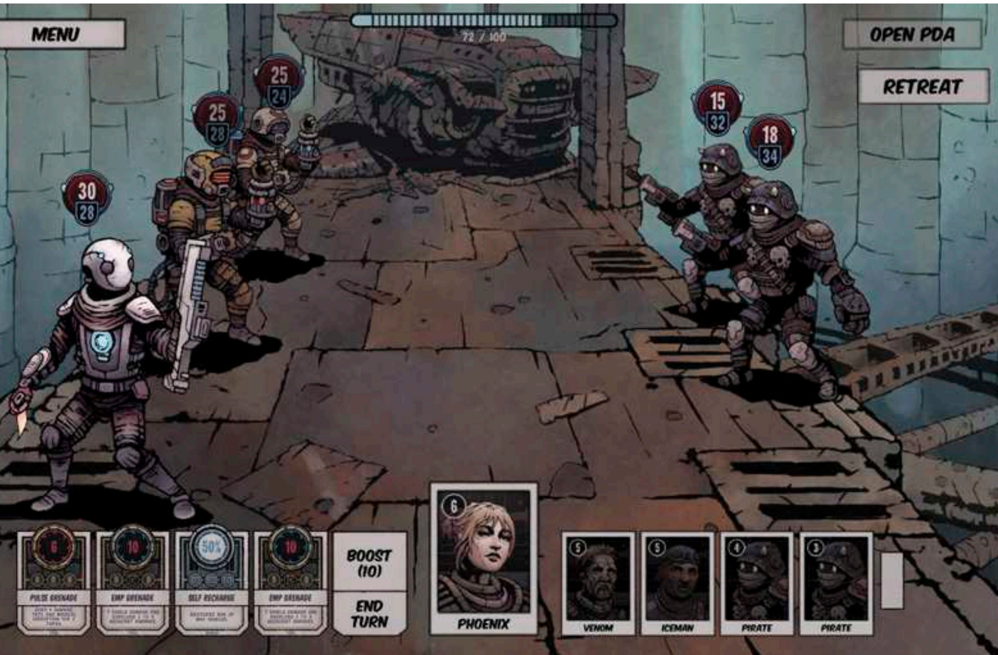
Neyse, olayın felsefesini geçelim ve oyunumuzun konusuna gelelim. Yukarıda da anlattığım gibi, uzayda başıboş dolaşan uzay gemilerine girip, bize verilen görevleri gerçekleştirmeye ve bu sırada bol bol loot elde etmeye çalışıyoruz.

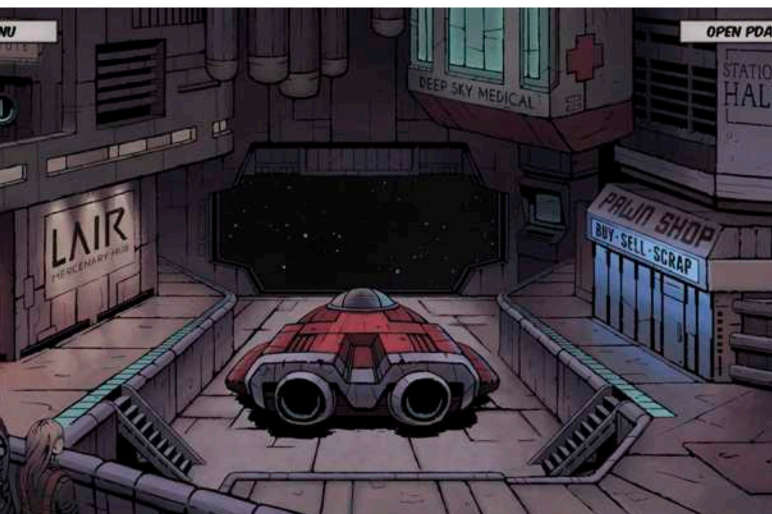
Deep Sky Derelicts aslında çok iyi bildiğimiz ancak bugünün gençleri arasında pek de popüler olmayan Dungeons & Dragons oyun sistemini uzay çağına taşıyor. Tahmin ettiğiniz üzere, dev uzay gemilerinin koridorları arasında dolaşıp güvenlik robotlarıyla, uzaylı yaratıklarla savaşıp hedefimize ulaşmaya çalışıyoruz. Ancak oyun serbestçe dolaşabildiğimiz bir FPS oyunu değil, oyun haritasını kare kare atlayarak gezdiğimiz ve dört ana yöne dönebildiğimiz klasik Dungeon Crawler oyun sistemini kullanıyor.

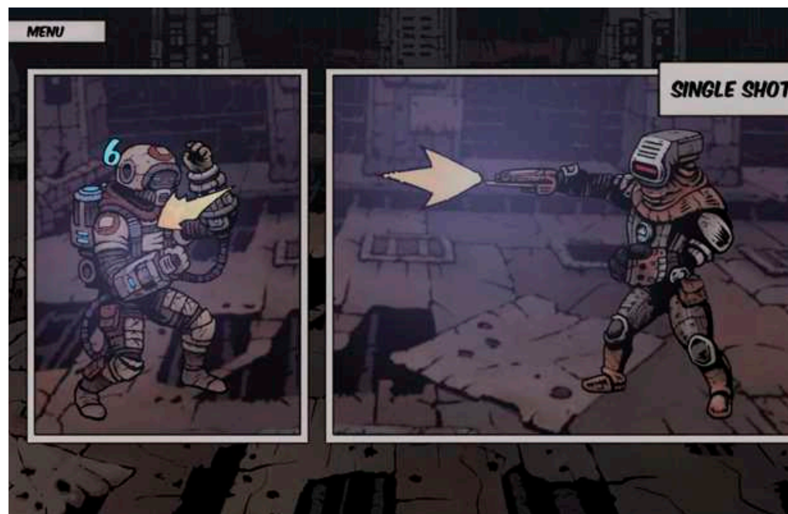
Henüz erken erişimde olan oyun şimdilik çok fazla içeriğe sahip değil. Oyundaki kontratların sayısı henüz çok kısıtlı. Yani fazla görev alamıyorsunuz ama bu haliyle bile çok sayıda loot'a ulaşabiliyorsunuz. Yapımcının şimdilik oyun sistemini oturtmak için çalıştığını fark etmek zor değil. Bu aşamadan sonra ise oyunun yeni içeriklerle zenginleştirileceğini tahmin ediyorum ki, erken erişim sürecini geçip tam sürüm olarak piyasaya çıktığında çok çılgın bir oyunla karşılaşacağımızı düşünmek istiyorum. Zaten yapımcısı Snowhound'un mottosu da bu: Simply deep games. Yani, içeriği zengin, derinliği olan oyunlar üretmeye odaklanmış bir firma. Umarım başarılı olurlar ve sadece grafiğe abanıp da iki tuşa basıp birkaç ufak konfigürasyon yapmanıza izin verdiğinde kendini derin oyun sanan boş beleş yapımlardan kaçmak için yeni alternatiflerimiz olur.

Öte yandan oyundaki çatışmalar şimdilik çok acımasız olabiliyor. Zaman içinde yumuşar mı bilemiyorum ama yaptığınız hatalar değerli karakterlerinizi kaybetmenizle sonuçlanabiliyor. Bu da elbette oyuna heyecan katan bir özellik. Ayrıca, çizgi roman kıvamındaki grafik tasarımıyla heyecanlı bir macerayı takip ettiğinizi hissettiriyor.

Bu tarzın meraklısıysanız, Deep Sky Derelicts'i takip listenize almanızı tavsiye ediyorum. Piyasaya çıktığında gerçek bir hit olacak gibi görünüyor. ◆ **Cem Şancı**







ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Selamlar RPG okurları. Yeni bir yılın ilk RPG sayfaları ile karşınızdayız. Hatırlar mısınız bilmem ama LEVEL'in 232. sayısında sizlere ülkemizde üretilen bir oyundan bahsetmiştim: ismi Stygian - Reign of the Old Ones'dı. O zamanlar oyun henüz Kickstarter'a çıkmak için gün sayıyordu; proje hayal ile gerçek arasında bir yerdeydi. Aradan yirmi ay geçti ve Stygian artık "Public Demo" versiyonu ile piyasaya çıkmış bulunuyor. Yeni yıl ile birlikte herkesin deneyimine açılan yapımı ben de yakından takip ediyor, hakkındaki gelişmeleri ilgiyle izliyorum. Bu gelişmeleri sizlerle de paylaşması için ekibin kreatif direktörü Can Oral'ı sayfalarımıza davet ettim. Gelin oyun hakkındaki son gelişmeleri kendisinden dinleyelim...

Ertuğrul Süngü: Daha önceki röportajımızdan beri çok zaman geçti. Arada birçok şey yaşandı. Açıkçası olaylara son röportajımızda kaldığımız yerden devam etmek isterim. Dilersen öncelikle Kickstarter sürecinden başlayalım. Neler yaşandı? Ne gibi dönüşler alındı? Ne gibi zorluklarla karşılaşıldı?

Can Oral: Merhaba Ertuğrul! Röportaj için teşekkürler! Doğru, o zamandan bu yana köprünün altından çok sular aktı. Kickstarter zaten küçük bir ekiple idare etmenin epey zor olduğu, çok ciddi bir PR çalışması. Biz çok iyi hazırlanmıştık, ekip o döneme hazırlanmıştı. Bu süreç için işini bırakan arkadaşlarım oldu. Yani kısacası "haydi bir şansımızı deneyelim" durumunda değildik, daha çok "eğer en ufak bir şansımız varsa, bu işin olmasını sağlayacağız" durumundaydık.



Süreçte tüm yorumlara anında yanıt verdik, sosyal medyanın nabzını iyi tuttuk, üzerine düşünülmüş ve bir oyun tanıtımının ötesinde konuyla ilgilenen insanlara bir kısa film olarak da eğlenceli olacak bir video ürettik. Günlük güncellemelerle insanları sıcak ve ilgili tutmaya çalıştık, Stretch Goal'lerimizi planımız dışında değiştirerek gerileyen ivmemizi tekrar kazandık ve bunun gibi daha birçok girişim ve kararın sonucunda da Kickstarter kampanyamızı başarıyla tamamladık.

Tabii ki en önemli neden ise şu: İnsanlar böyle bir oyun bekliyorlardı. Akıllarından geçmese bile, klasik Elf'ler, Cüce'ler ve ya uzay savaşları konseptlerinin ötesinde, kendisine has mekaniklere sahip, derin bir RPG oyunu bekliyorlardı. Heroesvari savaşların unutulmayıp, bir RPG oyununda tekrar karşılarına çıkmasını bekliyorlardı. Dediğim gibi, belki "ah keşke şöyle bir oyun olsa" deyip akıllarından Stygian'ın özelliklerini geçirmiyorlardı tabi ki ama bizden hikâyemizi ve hedeflerimizi duydukları zaman bence böyle bir oyunun olması gerektiğine "inandılar." Kampanya esnasında dönüşler hep çok olumluydu. Zor olan zamana karşı olan yarıştı. O yarış esnasında kargo ücretleri, ekonomik yasalar vb. daha az hakim olduğumuz konularda bazı hatalar yaptık ama çok şükür hiçbiri projeye ciddi zarar verecek bir noktaya ulaşmadı.

E.S: Kickstarter'ın bitişini takiben ilk olarak ne yaptınız? Yeni bir plan program çıkartıldı mı? Farklı yerlerle görüşüldü mü? Nasıl bir yol haritası çizildi? Misal; ekip ne kadar büyüdü?

C.O: Kickstarter'ı takiben, öncelikle merkezi Pegasus Oyun Cafe ve muhtelif barlar olan mobil ofis (parasızlığın ve göçebeliğin kibarcası) konseptimizi değiştirdik ve Bahçeşehir Üniversitesi oyun tasarımı bölümü ile karşılıklı yardımlaşma, sponsorluk ve bilgi paylaşımı üzerine bir anlaşma yapıp, ofisimizi BAU Galata kampüsüne taşıdık. İhtiyaç duyduğumuz bazı ekip arkadaşlarımız işlerini bırakıp Cultic Games'e katıldılar.
Sonrasında oyunun dizayn dokümanını öncelikle epey genişlettim. Ardından da herkese kutsal kitap gibi benimsettik. Daha sonra da oyunun görev tasarımı süreci başladı ve yaklaşık altı saatlik içeriği birbirinden bağımsız fakat aynı hikayeyi besleyen görevler olarak dizayn ettim. Ofiste yazılım, sanat ve tasarım ekibi ile hem dizayn, hem de görev tasarımı dokümanlarını masaya yatırdık ve ihtiyaçlarımızı oldukça derinlikli şekilde analiz ettik. Bu analizler ışığında sıfırdan programlayacağımız sistemleri, yorumlayacağımız sistemleri, isim konvansiyonlarımızı (oyun tasarımı dünyasında herkesin aynı dili konuşabilmesi açısından doğru isimlendirme hayati önem taşıyor), grafik ihtiyaçlarımızı ve en önemlisi sınırlarımızı belirledik. Sınırlarınızı bilmezseniz, nerede dur diyeceğinizi bilmezseniz, böyle bir projenin sonunu göremezsiniz.



E.S: Bize biraz da oyunun tasarım aşamasını anlatır mısın? Nereden başlanıldı ve bugünkü noktaya hangi adımlarla gelindi? Senaryo, tasarım, grafik motoru ve benzeri başlıkların serüveni ne şekilde ilerledi?
C.O: 2012 yılında ilk dizayn dokümanını yazdım. O dokümanda oyunun mekaniklerinin ardındaki sistemler, karakter özellikleri, sınıflar, akıl hastalıkları ve daha birçok bugün hala üzerinde çalıştığımız alan mevcuttu. Sonrasında sinema ve müzik projelerim ağır bastığı için o zamanlar ismi "Occult" olan ve Stygian okyanusların altında uyuyan Cthulhu gibi, sessizce tekrar yükseleceği günü beklemeye başladı. 2015 yılında çevremde yeterince "oyun yapıyoruz ulan artık" dediğimde gaza gelip benimle savaşacak ruh hastası peydah olmuştu ve projeyi yapma isteği karşı konulamaz bir hal almıştı. Böylece elimizde kağıt üzerinde savaşlarını test edebildiğimiz bir sistem ve bir doküman hariç hiçbir şey yokken yola çıktık. Kickstarter hazırlığı tabiri caizse vitrine çıkartacağımız görsel ve işitsel dünyaları yaratmamıza neden oldu ve bu sefer işin sanat yönetmenliği kısmına yönelmem gerekti. Yerli ve yabancı birçok sanatçıyla çalıştık. Bu insanların her biriyle ortak bir şeyler üretebildiğim için ve değerli sihirlerini bu projeye bahşettikleri için minnettarım.
Kickstarter için elimizde demonstrasyon seviyesinde görselli, animasyonlu, ses efektli ve müzikli bir sunum olduktan sonra da, projenin başarılı olmasını takiben zaten sahip olduğumuz bu yüzeysel yapının altını kompleks sistemlerle doldurmaya başladık. Animasyon sistemimizi değiştirdik, envanter sıfırdan yazıldı, diyalog sistemi tasarımcılar tarafından rahatlıkla ihtiyaçlarımıza uygun bir şekle dönüştürüldü, yazılım ihtiyacımız arttıkça, yeni arkadaşlar aramıza katıldı ve süreç birçok koldan yoğun olarak, hızla ilerlemeye devam etti. Sonraki hedefimiz oyunu ilk kez oynanabilir olarak görücüye çıkartacağımız Gamescom'du. Gene tahmin edersin ki sabahlamalar, muharebeler derken apar topar Gamescom'da bulduk kendimizi. Standımız etkinlik boyunca hep doluydu ve insanlar o kadar çok dikkat çekici yapımın olduğu bir fuarda Stygian'ı saatlerce oynadılar. Ardından derinlikli bir bug temizleme evresi başladı ve buraya kadar geldik. Maraton yani. Daha doğrusu "Strong Man"... Koş, yüz, tırman. Hala yoldayız!



E:S: Peki, "Şu da olsa süper olurdu" dediğiniz ve içinizde kalan bir fikir oldu mu? Olduysa bunun sebebi nedir?
C.O: Aslında pek olmadı. Benim gerçekten gurur duyduğum bir ekibim var. İyi bir fikir duyduğumuzda onu yaşatmak için elimizden gelen her şeyi yapıyoruz. Oyunun temel özelliklerinin hiçbirinden taviz vermedik ama tabii ki tüm fikirlerimiz, tüm quest'lerimiz, tüm mekaniklerimiz bu oyuna giremeyecek. Yoksa bu proje bitmez abi, hahah!

E.S: Oyun yapımcısı ya da tasarımcısı olmak isteyen, özetle bu sektörde bulunmak isteyen arkadaşlara ve öğrencilerimize ne tavsiye edersin?
C.O: Çalışınca ve savaşınca, gözünüzü korkutanlara fazla kulak asmayıp, yaptığınız işe bitmeyen bir tutku besledikçe oluyor. Hayat bir çözüm buluyor. Yalnız şunu eklemeliyim, sınırlarınızı çok iyi belirlemelisiniz. Teknik anlamda ya da prodüksiyon anlamında AAA oyunların yaptıklarını yapmaya çalışmayın. Rahat ettiğiniz alanı bulun, yeri geldiğinde ekibinizin güçlü olduğu taraflar oyununuzu şekillendirsin. Oyun yapmak, en basit haliyle bile çok zor bir iş. Bilgisayar başında sonsuz vakit geçireceksiniz. Buna değer mi sorusunu kendinize sorun. Cevap evetse, totoları kaldıralım!



YILIN OYUNLARI

EN İYİLER BİR ADIM ÖNE ÇIKSIN!

Konu bir sene boyunca, çeşit çeşit firmanın hazırlayıp biz oyunculara sunduğu oyunlar olunca, işi elbette aceleye getirmiyoruz. Önce bir yıl boyunca LEVEL'a konuk ettiğimiz oyunların listesini çıkartıyoruz, ardından belirli bir puanın üzerindeki oyunları filtreliyoruz. Hazırladığımız listeyi derginin yazarlarıyla paylaşıp oyladıktan sonra da önümüzdeki sayfalarda göreceğiniz seçimler ortaya çıkmış oluyor. Bazen, bazı kategorilerde kafa kafaya durumlar oluyor, bazen bir kategorideki oyunları pek oynayan olmadığını fark ediyoruz ama nihayetinde yaptığımız seçimlerden memnun bir şekilde dosyayı kapatıyoruz.

Bu seneyi diğer senelerden ayıran bir özellik... Aslına bakarsanız yok. "Bu oyunu tek geçtik!" diye iddiada bulunabileceğimiz, yeri göğü sarsan bir oyun da olmadı açıkçası. Lakin yine de büyük ihtimalle sizler de hem Yılın Oyunu olsun, hem de diğer kategorilerdeki seçimlerimiz olsun, bize katılacaksınız.

Bahsedilmesi gereken tek bir önemli konu var ki o da Nintendo ile ilgili. Bildiğiniz üzere Nintendo, Türkiye'de resmi olarak bulunmuyor. Bu da Nintendo'nun son konsolu, Switch'ten mahrum kaldığımız anlamına geliyor; ve haliyle The Legend of Zelda: Breath of the Wild'dan da... Çoğu oyun mecrası tarafından yılın oyunu seçilen bu yapım bizden de çeşitli ödüller alabilirdi şayet ki lakin Türkiye'de bulunması güç olan konsolu ve oyunlarını, birinciliklere oturtmak bize pek mantıklı gelmedi. Yine de Breath of the Wild'ı LEVEL olarak beğendiğimizi bildirmeyi ihmal etmeyelim.

İlerleyen sayfalarda göreceğiniz kategorilerin birincileri ve ikincilerini gönül rahatlığıyla satın alabileceğinizi belirtir, herkese keyifli okumalar dileriz. Yeni yılda, yepyeni oyunlarla görüşmek üzere! ◆

LEVEL Ekibi

EN İYİ OYUN DONANIMI
NINTENDO SWITCH



Çok değil, bundan bir sene önce Nintendo konsol piyasasının neredeyse tamamıyla dışında kalmıştı. Bunda en önemli etkense son yılların belki de en başarısız konsolu olan Wii U'ydu. Fakat bu başarısızlıktan çeşitli dersler çıkartan Nintendo, Switch ile tekrar piyasaya döndü, hem de dillere destan bir şekilde. Buradaki en önemli rolse kesinlikle konsolun tasarımına aitti. Aynı konsolu hem TV'miz başında ev konsolu olarak, hem de el konsolu olarak kullanmak oldukça yenilikçi bir hamleydi. Ancak tabii ki bu tek başına yeterli olmayacaktı ve Nintendo en iyi yaptığı işi yaptı; konsola oldukça başarılı exclusive oyunlar eşlik etti, hatta bunlardan ikisi çıkar çıkmaz yılın oyunu adayı olmayı da başardı. Tüm bunların sonucu olaraksa Nintendo Switch bir yıl bile olmadan Wii U'dan fazla sattı ve satmaya da devam ediyor. Bu süreçte bir takım sorunlar yaşanmadı da değil. Bunların başındaysa her elektronik cihaz gibi hatalı üretilen ilk parti ürünler ve stok sorunları vardı. Ülkemizde konsolun resmi olarak satılmıyor oluşuysa karşımıza en önemli sorun olarak çıkıyordu. Tüm bunlara rağmen çeşitli yollarla konsolu edinmeyi başarmak mümkündü. Eğer siz bu şanslı azınlık kitleden değilseniz şiddetle bu kitleye katılmanızı öneririm. Konsolu uzunca bir süre elinizden düşüremeyeceğinizi garanti ederim. ◆ **Tolga**

İKİNCİ SIRA
KASLI KONSOLLAR

PlayStation 4 Pro ve Xbox One X'in hayatımıza girmesi, bildiğimiz konsol kavramının da sorgulanmasına neden oldu. Her şeye rağmen koltuğumuzun rahatlığında 4K oyun deneyimine bayıldık.

EN İYİ REMAKE
STARCRAFT REMASTERED

Kürşat'ın da dediği gibi; "Blizzard, koca sene boyunca hiçbir oyun çıkartmadı ve sadece bir remastered oyunuyla bile bu seneyi de ödülle kapatmayı bildi."



Evet Blizzard bir kez daha ne denli büyük bir firma olduğunu kanıtladı. StarCraft: Remastered bizi ilk oyunun unutulmaz görevlerine götüren, o muhteşem atmosferi tekrar aynı duygularla oynanamızı sağlayan bir yapım. Grafiklerinin -nostaljik hava korunarak- tamamen elden geçirilmiş olması ve günümüze uyarlanışı gerçekten de takdire şayan bir durum. Oynanışı ve oyun içi dengesiyle de kendini defalarca kanıtlamış olan bir oyun StarCraft. Yılın oyunları oylamamızda da açık ara en iyi remake seçilen StarCraft: Remastered'ı seriyi seven ve özellikle de ilk oyunu oynamayan herkese şiddetle tavsiye ediyorum. Kesinlikle pişman olmazsınız!
◆ **Emre**

İKİNCİ SIRA
YAKUZA KIWAMI

Uzak doğuda bir efsane olmasına rağmen batıda bir avuç fanı bulunan Yakuza serisi, nihayet kendisinden beklenen atağı yaptı ve Emre hariç herkese Japonca öğretmeye kararlı gibi gözüküyor.

EN İYİ VR
DOOM VFR

VR oyunlarında neden bir patlama olmadı, özet geçmek gerekirse durum basit: PSVR sahibi olmayı düşünmezseniz resmen bir odanızı VR'a ayırmak zorundasınız. Bu bir; ikincisi de çok sağlam bir PC ve Türkiye'de nereden bulunacağı bilinmeyen Vive veya Oculus Rift tercihlerine yönelmelisiniz. Anlayacağınız olay zor. Haliyle biz de daha çok durumu PSVR ekseninde tadıyoruz ve burada da kötü görsellik asabımızı bozuyor. Bizi hem görsel açıdan çok rahatsız etmeyen, hem de gerçekten VR farkıyla eğlendiren en sağlam oyun da yılın son aylarında çıkan Doom VFR oldu. Bu oyunu sevmemizin en büyük nedeniyse Aim Controller ile oynayabilmemiz ve bu sayede gerçekten nişan aldığımız yere ateş edip bir yandan da özgürce koşturabilmek oldu. Doom aynı Doom'du fakat gerçekten olayın ortasındaymışız hissini VR ile verebilmesi bizi etkiledi, aksiyon da üstüne eklenince oyunu bir hayli beğenmek durumunda kaldık. 2018'de VR olayının bir ileri boyuta gitmesini umut ediyoruz ama yine de ortamın çok değişmeyeceğini söyleyebiliriz. PSVR sahipleri de Doom VFR'ı kaçırmasın!
◆ **Tuna**



İKİNCİ SIRA
STAR TREK BRIDGE CREW
Bir uzay gemisinin her türlü kontrolünden sorumlu olmak, özellikle simülasyon fanatiklerinin hayali olabilir. Düşünün ki bir de bunu VR farkıyla, kaptan koltuğunda otururken yapıyorsunuz! Bridge Crew gerçekten çok farklı bir oyun; bir ara birinci olsa mı diye düşünmedik değil...



XCOM 2
EN İYİ İNDİRİLEBİLİR İÇERİK
WAR OF THE CHOSEN

Açıkçası DLC olayına sinir olsam da, bu konu artık günümüz oyunlarının vazgeçilmezi haline geldi. Her sene farklı farklı oyunlarda birçok DLC görüyoruz. Ancak bunlardan çok azı bize istediğimizi verebiliyor. Hatta örneklemek gerekirse, çoğu DLC bir fast food restoranına gittiğimizde zaten parasını tam ödediğimiz menünün üstüne de ekstra para istenmiş hissiyatı veriyor. (Nasıl bir örnekleme yaptım, ben de şaşkınım şu an.) Ancak açık konuşalım, XCOM 2: War of the Chosen indirilebilir içeriği bomba gibiydi. XCOM 2: War of the Chosen'da yeni direniş grupları ve karşıt güç olan Advent'lar yetmezmiş gibi bir de Chosen'lar ile kafa kafaya geldik. Yeni kahraman sınıfları, yeni düşmanlar, görevler derken derinliği daha da artmış içi dolu bir ek paket ile karşılaşmış olduk. Ağzımızın suyu aka aka oynadığımız bu iki oyuna gelen indirilebilir ek içerikler sadece iştah kabartmak ile kalmadılar, damakta da muhteşem bir tat bıraktılar. Darısı diğer DLC'lerin başına, zira Firaxis diğer oyun geliştirici firmalara "DLC nasıl yapılır?" dersi vermiş oldu. XCOM 2'yi sevdiyseniz hiç düşünmeden alın. ◆ **Sonat**



İKİNCİ SIRA
HORIZON: ZERO DAWN
FROZEN WILDS
Her şeyi bir tarafa bıraksak bile Horizon'a dönüp o diyarlarda yeniden vakit geçirmemizi sağladığı için burada olmayı hak etti Frozen Wilds. Yeni bir harita, yeni düşmanlar, yeni bir hikaye... Kısaca en az on saat daha buradayız.

EN İYİ KORKU / GERİLİM

RESIDENT EVIL VII: BIOHAZARD



Bilen bilir, Resident Evil adı benim için çok özeldir ki eminim sırf bu yüzden, RE7'yi oynayıp inceleme şerefi bana bahşedildi. RE serisinin artık dönüm noktasının geldiğine karar veren Capcom, alışılagelmişin dışında bir RE serüveniyle karşımıza çıkarak ciddi anlamda korkunç, tüyler ürperten, insanın cesaretini lime lime eden bir oyun tecrübesi sundu bize. Üzerine bir de VR teknolojisini koydu ve kabuslarımızla bizi baş başa bıraktı. Ben o macera boyunca neler yaşadığımı çok iyi biliyorum. Adım adım korkutmayı başardı beni RE7. Hele ki o ilk birkaç saati, ömrümden ömür götürdü. 2017'nin en korkunç oyunu kategorisindeki adaylardan biri olan Outlast 2 bekleneni veremeyince ve The Evil Within 2'nin daha çok bir aksiyon oyunu olduğu anlaşılınca, ödül direkt olarak RE7'nin kucağına düştü. Aslında böyle söyleyince ödülü beleşten kazandı gibi bir anlam çıkıyor ortaya ama eğer RE7'yi oynadıysanız, öyle olmadığını siz de biliyorsunuz. Son zamanların en korkunç oyunudur RE7 ve bu unvanı da sonuna kadar hak ediyor. Hatta eminim Capcom şu anda bu temelin üzerine yeni bir oyun daha tasarlıyordur ki önümüzdeki E3'te böyle bir başlık görürsek hiç şaşırmayacağım. ◆ **Ertekin**

İKİNCİ SIRA
THE EVIL WITHIN 2

İlk oyunun seveni de çoktu nefret edeni de. The Evil Within 2'nin ilkinden çok daha başarılı olduğu konusunda ise hepimiz hemfikir olduk. Eğer heyecanlı bir bünyeyseniz bu oyundan uzak durmanızı öneririz.

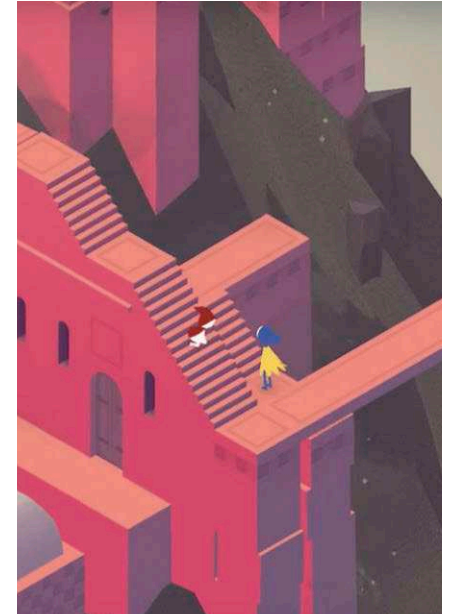
EN İYİ MOBİL

MONUMENT VALLEY 2

Oyunlardan beklentiniz sağlam bir hikaye döngüsü veya simülasyon mekanikleri ise, tam tersini vaat eden mobil oyunların ilgi alanınızın dışında kalması bence çok olağan. Bence diyorum çünkü kendimden biliyorum. Evet, kırk yılda bir mobil oyunlara yolu düşen ben, yılın oyunu seçilen Monument Valley 2'nin yazısını yazıyorum şu anda ve bence editörlük bu değil(!). Yazının başıma kalması bir tarafa, 30 milyondan fazla defa indirilen bir oyunun devamı olarak hayli yüksek beklentilerle karşılaşan oyun, tıpkı Inside ve Limbo arasındaki ilişkide olduğu gibi, ilk oyundan alışkın olduğumuz ve sevdiğimiz ne varsa bir seviye yukarı taşımayı başardı. Bu defa sadece bağlayıcı oynanışı ile değil, hikaye odaklı yapısıyla da beğenimizi kazanan oyun, çabucak biterek hevesimizi kursağımızda bıraksa da yılın en iyi mobil oyunu ödülünü hakkıyla eve götürmeyi başardı. Serinin yaratıcısı Ken Wong'un bir sonraki projesini de merakla bekliyoruz, bunu da atlamayalım. ◆

İKİNCİ SIRA
OLD MAN'S JOURNEY

El çizimi grafikleri, yenilikçi bölüm tasarımları, keyifli hikayesi ve başarılı bulmaca mekaniği ile son derece güzel gözüken bir oyun.



EN İYİ DÖVÜŞ OYUNU INJUSTICE 2

İlk Injustice gayet iyi bir oyundu. Lakin bir süre sonra –hele ki online kısma uğramıyorsanız- şahane bir monotonlaşma içine giriyordu. Injustice 2, DC evreninde yer alan kahramanları yine bir araya toplayıp, üstüne bir de sağlam bir "loot box" ve Multiverse modu ekleyerek hedefi tam 12'den vurdu diyebiliriz. Elbette oyun mekanikleri de çok sağlamdı ve Batman'i bir kez daha kontrol edebilmek herkesi mest etti. Oyunda karakterleri bir dolu ekipmanla geliştirebilmek ve günlük görevleri tamamlamak, klanların üyesi olmak ve online mecrada kolayca rakip bulabilmek, bir paket olarak düşünüldüğünde herhangi bir dövüş oyunu fanatiğinin rüyası diyebiliriz ve Injustice 2 de bunu sağladı, gönüllere taht kurdu. Tabii DC evreninin tonla tanıdık yüzünü oyunda bulmak da Hollywood sayesinde süper kahramanlara iyice aşina olan gençleri ayrı bir boyutta sevindirdi. NetherRealm Studios'u bir kez daha tebrik ediyor ve ödülü kucaklarına bırakıyoruz. ◆ **Tuna**



İKİNCİ SIRA
TEKKEN 7

Tekken 7'yi rahatlıkla birinci seçebilirdik şayet ki karakter modellemeleri 1993'ten kalmamış olsa ve online oyunlarda oyuncu bulmak için saatler harcamasak... Maalesef Tekken 7 bize pek yeterli gelmedi; nerede Tekken Tag Tournament 2, nerede yeni oyun...

EN İYİ PLATFORM

EN İYİ BAĞIMSIZ

CUPHEAD

90'lı yılların platform oyunları, o dönemki anlamda neredeyse tam anlamıyla ortadan kayboldu. Bazı mobil oyunlar ve bazı bağımsız yapımlar yine bu ruhu korumak için piyasada yerlerini alıyor ama platform türünün evrimleşmesine de engel olamadılar. Cuphead ise tam o döneme gönderme yapmak istermişçesine oyun dünyasındaki yerini aldı ve belki oynanışıyla değil ama görselliğiyle gerçek anlamda herkesi kırdı geçirdi. Eski çizgi-filmleri andıran grafikler, oynanıştaki mücadeleci zorluk seviyesiyle birleşince, herkesin ilgisini çekecek bir oyun çıktı ortaya. Oyunun yapım süresi de hiç küçümsenecek gibi değildi ve bu süre zarfında oyun kendini sağır sultana bile duyurmayı başardı. Açıkçası Cuphead'i denememek için çok sağlam sebepleriniz olması gerekiyor. Mesela güzel oyunları sevmemek gibi... Yoksa şu anda bu yazıyı okuyor olup da bu oyuna nasıl ulaşacağınızı düşünmüyor olamazsınız, değil mi? ◆ **Tuna**



EN İYİ BAĞIMSIZ İKİNCİSİ

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Çok idealist bir deneme olan Hellblade elbette gözümüzden kaçmadı ama oynanış açısından çuvalladığını düşünmekteyiz. Yine de küçük bir ekibin kendi olanaklarıyla neler başarabileceğini göstermesi açısından takdirimizi topladı.

EN İYİ PLATFORM İKİNCİSİ

LITTLE NIGHTMARES

Inside'ın karanlık dünyasından esinlenen ve bunun üzerine kendi atmosferini giydiren Little Nightmares da platform oyunu olarak fena sayılmazdı ama nedense oyuncuları çok sarmadı.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

EN İYİ MACERA

Geçmişte point & click'e takılıp kaldığı için gözden düşen macera oyunları türü, şimdi de "Telltale gibin episodik oyun" ve "walking simulator" tuzaklarına düşmek üzereydi ki What Remains of Edith Finch çıkageldi. "Köklü bir aileye sahip olan 16 yaşında bir kız Dünya'da nasıl bir başına kalabilir?" noktasından başlayan yolculuğumuzda, tamamı genç yaşta hayata veda eden aile fertlerimizin talihsiz yaşamlarının son dönemlerini ziyaret ediyor, her biri birbirinden farklı kurgulanmış sahnelerde birinci şahıs kamerasından ilerleyerek, doğal seleksiyonun Finch ailesiyle nasıl bir problemi olduğunu çözmeye çalışıyorduk. Karakterler ve zaman dilimi değişiyordu belki ama arka plandaki oyuncu kendisini her zaman hissettiriyordu: Ölüm. Macera oyunlarının çoğundan farklı olarak sıcak hikayesiyle herkesi kısa sürede etkisi alan oyun üç dört saatte bitse de uzun süre aklınızdan çıkmayacak bir deneyim vadediyordu. Özellikle oyunun ilk dakikalarında "bu neyin kafası?" dediğimiz anlar hala aklımızda, bu yüzden on dakika içinde kapatmak istediğimiz bazı oyunların ne kadar güzel olabileceğini gösterdiği için bile teşekkür borcumuz var Giant Sparrow'a. Umuyoruz macera türü kendisini yukarıda saydığımız iki türe hapsetmekten vazgeçer ve What Remains of Edith Finch daha fazla yapımcıya ilham kaynağı olur. ◆ **Kürşat**



İKİNCİ SIRA

LIFE IS STRANGE: BTS

"Telltale gibin" macera oyunlarının en kusursuz örnekleri arasında yer alan ana oyun üzerine, Chloe'nin yalnız ve zor günlerini anlatan muhteşem bir devam oyunu. İlkini sevdiyseniz bunu da çok seveceksiniz.

TOTAL WAR EN İYİ STRATEJİ WARHAMMER II

Total War oyunları dönem dönem iyi çıkışlar yapar ve hemen akabinde yetersiz bir yapım ile çıkagelir. Yani bu ekibin sanıyoruz artık tarzı bu. Fakat masaüstü minyatür dünyasının devi olan Warhammer için yapılan Total War oyunu, bizi resmen ters köşeye yatırmıştı. Hadi ilki iyiydi, bir yıl içerisinde hazırlanan ikinci oyuna çok bir şey yapamazlar dedik, yine ters köşe olduk... Bu zaman kadar üretilmiş en iyi Total War yapımı olduğunu düşündüğümüz TW: Warhammer II, özellikle oyuna eklediği yeni ırklar ve bu ırkların benliklerine inanılmaz derecede sağdık kalınması ile bizden kocaman bir not almıştı. Ayrıca ikinci oyunun ana senaryosu, tek bir senaryo olmasına rağmen o kadar çok farklı noktayı bir arada barındırıyordu ki her ırkla bir defa bitirmeden başından kalkmadık. Yeni oyun ile birlikte gelen yeni eşyalar, yeni kahramanlar ve kahramanlar için yapılmış yeni hikâyeler de cabası. Büyü ve çelik sanıyoruz daha önce bu kadar iddialı bir şekilde bir araya gelmemişti. Strateji öğelerini hem alan hem de birlik anlamında en ince ayrıntısına kadar kullanmayı başaran yapımcı ekibe buradan bir defa daha en kocamanından tebrik gönderiyoruz! ◆ **Ertuğrul**

İKİNCİ SIRA
DAWN OF WAR III

Warhammer 40K evreninin karanlık dünyasını, üç farklı ırkın gözünden beğenimize sunan serinin üçüncü oyunu, özellikle bu evrenin her noktasını muazzam bir detayla resmetmesi ve masaüstü oyundaki hemen her şeyi dijitale taşıyabilmesi ile bizi mest etmeyi başardı.

EN İYİ RPG EN İYİ PC DIVINITY: ORIGINAL SIN II

En iyi RPG olmak da zordur, en iyi PC olmak da. Bu iki kulvarda da kocaman bir yarış söz konusu. Fakat Divinity: Original Sin II o kadar iddialı bir yapım ki anlatmakla bitmez, bitemez. Özellikle CRPG olarak adlandırılan türün uzun yıllardır taçsız kralı olan Baldur's Gate 2'yi bile geride bırakacak bir kaliteden bahsediyoruz. İlk oyunu ile "sadece bir RPG" olan yapım, ikinci oyunu ile birlikte daha önce eşine az rastlanır bir hikâyenin ortasına bıraktı bizi. Sadece hikâye ile sınırlı kalmayan, bu hikâyenin işleyişine etki eden muazzam senaryo, bu senaryoların ve oyunun genelinin beraberinde getirdiği NPC'ler gerçekten de harika bir işleyişi ortaya çıkartmayı başarıyor. Diyaloglar neredeyse tüm oyuna etki ediyorken, görsel efektler ve genel grafikler anlamında da çok iddialı bir oyundan bahsediyoruz. Oyun esnasında kullanılabilecek envaı çeşit zırh, silah ve büyü ile kocaman bir dünyayı ayaklarımızın önüne seren yapımcı ekip, aynı zamanda yarattığı dünyayı da mükemmel şekilde resmetmeyi başarmış. Multiplayer olarak deneyim edilebilmesi ve de "DM" modu ile başka oyunculara oyun oynatmamıza imkan sunuyor olması da cabası. Özetle Original Sin II bu iki dev ödülü fazlasıyla hak ediyor! ◆





EN İYİ RPG İKİNCİSİ
PERSONA 5

Canlı grafikleri ve oyuncuyu bir anime dünyasının içerisine çeken, hızlı ve eğlenceli oyun yapısı ile Persona 5'in bu kategorideki yeri de apayrı. Uzak doğu tarzını sevenler kaçırmasın.

EN İYİ PC İKİNCİSİ
TOTAL WAR: WH2

Tek bir haritaya üç farklı yeni ırkı eklemeyi başaran ve bunu yaparken Warhammer'ın tüm RPG öğelerini kullanmayı başaran bu güzide oyuna da şapka çıkarmadan edemiyoruz.



EN İYİ SPOR

FIFA 18

Üzülerek söylüyorum ki 2017, spor oyunlarını seven oyuncular için oldukça kötü bir seneydi. 2K oyunları adeta geriye gitti, yenilikçi bir oyun piyasaya çıkmadı. Tüm bunları fırsat bilen FIFA 18 de aradan sıyrılıp bir anda derginin en sevilen spor oyunu olmayı başardı. Bunu başarırken de aslına bakarsanız inanılmaz yenilikler yapmadı. Serinin zaten sahip olduğu artıların tamamını koruyan EA, minik rötuşlar atarak oyuna son halini verdi. Bu minik rötuşların çoğu saha dışı ayrıntılar ve oyun modlarıyla alakalıydı. Bunlardan en önemlisiyse Ultimate Team'e eklenen Squad Battles moduydu. Ayrıca Frostbite'ın etkisini FIFA 18 ile beraber daha çok hissettik. Özellikle menajer moduna eklenen ara sahneler oldukça keyifliydi. Tabii ki Frostbite'ın en büyük getirisi olan The Journey modu da ikinci sezonuyla oyunda yer alıyordu. Saha dışındaysa taraftarların tepkileri geliştirilmiş ve atmosfer bir adım öteye taşınmıştı. Ancak daha önce de söylediğim gibi oynanış konusunda yenilikler çok küçüktü ve oyuna sonradan gelen güncellemelerin bir çoğu oyuncuları pek de memnun etmedi. Yine de ipi göğüsleyen oyun olmayı başaran FIFA 18 bizi daha oldukça uzun bir süre yeşil sahalara bağlamaya devam edecekmiş gibi gözüküyor. ◆ **Tolga**

İKİNCİ SIRA

NBA 2K18

2K saha içindeki her şeyi biraz daha gerçekçi hale getirip, tüm takımların olası en iyi kadrolarını oyuna eklerken, bir taraftan da oyunu mikro ödemeler ile berbat etmekle meşguldü ne yazık ki. Potansiyel harcanmış, umarız iyi bir ders olmuştur.

EN İYİ YARIŞ

EN İYİ XBOX ONE

FORZA MOTORSPORT 7

Forza serisinin "daha simülasyon" olanı bu sene ilk defa Xbox One ve Windows 10 için piyasaya çıktı ve bu, daha önce bilgisayarlarında Gran Turismo ve Forza Motorsport gibi "otomobil kataloğu" hüviyetindeki oyunları deneyim edememiş milyonlar için müthiş bir gelişmeydi. Tam da beklediğimiz gibi 800'den fazla aracı, muhteşem grafikleri, başarılı optimizasyonu ve keyifli fizikleri ile Forza Motorsport 7 şimdiye dek bilgisayarlarımızın gördüğü en iyi yarış oyunu oldu. Nasıl olmasın ki? Sürüş fiziklerindeki -normal bir oyuncunun fazla kafasını takmayacağı- bir iki ufak sıkıntı dışında hemen hiçbir zayıf noktası olmayan, verdiğiniz paranın hakkını sonuna kadar alabileceğiniz bir oyundan bahsediyoruz. Ayrıca şu da önemli, oyunun "kutu açma" ve "VIP Pass" mekanikleri konusundaki eleştirilere kulaklarını tıkamak yerine, derhal gerekli değişiklikleri yapma yoluna gitti yapımcı Turn10 Studios. Bu da oyunun müthiş potansiyelinin yitip gitmesini engelleyen son derece zekice bir hamleydi. Darısı NFS Payback gibi berbat bir oyunu Forza ve Gran Turismo fiyatına satmaya çalışan Electronic Arts'ın başına. ◆ **Kürşat**



İKİNCİ SIRA

GRAN TURISMO SPORT

Gran Turismo'yu ne kadar özlediğimizi hatırlatan yeni oyun, Sony'nin eSporlar konusunda kafasındaki fikirleri uygulayabileceği, son derece kaliteli bir platform olarak karşımıza çıktı. Eğer simülasyonlardan keyif alıyorsanız sizin için bir numara bu olmalı.

EN İYİ PS4

HORIZON: ZERO DAWN

LEVEL tarihinde bir kapağın ne olacağına karar verip sonra fikir değiştirdiğimiz pek görülmemiştir. Diğer taraftan Horizon: Zero Dawn beklediğimiz kadar iyi, beklemediğimiz kadar mükemmel bir oyundu ve hazırlayıp matbaaya geçmek üzere olduğumuz For Honor kapağının çöpe gitmesine yol açtı. Oyunda, insanlığın binlerce yıl boyunca inşa ettiği kendi uygarlığını nasıl tükettiğinin işaretleri her yere saçılmıştı ve Aloy ile çıktığımız bu macerada en büyük düşmanlarımız da o eski uygarlıktan miras kalan dev, robotik makinelerdi. Belki ana karakterimiz çok baskın değildi ancak oyun, güzel grafiklerinin yanında sizi onlarca saat boyunca başında hapsedecek içeriği ile son yılların en iyi yapımlarından biri olarak anılmayı fazlasıyla hak etti. Karşılaştığımız her bir makineyi nasıl alt edeceğimizi keşfetmek bile muhteşem bir haz veriyor, satın aldığımız her yeni silahı kullanmayı öğrenirken keyiften bayılacak gibi oluyorduk. Hatta itiraf edeyim, oyunun sonuna geldiğimde aldığım "daha şu kadarını bitirebildin, bence geri dön" minvalindeki uyarı, resmen yüzümde gülümseme yaratmış, oyunda görmediğim ne varsa peşine düşmüştüm.



Açık dünya formatındaki oyunlar arasında bunu yapabilecek kaç oyun var Allah aşkına? Hazır Frozen Wilds da gelmişken, belki de o diyarlara geri dönmemizin zamanı gelmiştir. PS4'ünüz varsa kaçırmayın. ◆ **Kürşat**

İKİNCİ SIRA

UNCHARTED: KAYIP MIRAS

Nathan'ın hikayesi bitti diye bu güzelim seriden yoksun kalmamız elbette düşünülemezdi. Chloe ve Nadine gibi iki eski tanıdığı görmemize vesile olan oyun, en az ana seri kadar güzel bir tat bıraktı damağımızda.

EN İYİ FPS

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Bu yılın en eğlenceli ve en fazla emek harcanan oyunlarından biri kuşkusuz ki Wolfenstein II'ydi. Hatta oyunun bu kadar iyi olacağını hiç düşünmediğimiz için iyice ters köşe yaptı, şaşırmanın verdiği mutlulukla oyuna iki kat heyecanla sarıldık. Hikaye ve karakterler anlamında bir FPS'nin aslında nasıl olması gerektiğini gösteren oyun, oyun mekanikleri ve oyunun yarısında meydana gelen büyük olayla da yapımcıların işlerinden ne kadar iyi anladığını gözler önüne serdi. Aksiyonun boyutu zaten hepten kopuk bir noktadaydı; bu yüzden oyunu oynadıkça daha da çok oynamak isterken buluyordunuz kendinizi. (Geçmiş zaman ekiyle oyunu 1990'a geri göndermiş gibi olduk; oyun hala çok güzel!) Freedom Chronicles adında dört bölümlük bir DLC ile de gönülleri şenlendirecek olan Wolfenstein II, FPS'nin ne demek olduğunu yüzünüze yüzünüze haykıracak ve siz de eğlenmekten kendinizi alamayacaksınız. Ya da alamıyorsunuz. Alamadınız? Saygılar. ◆ **Tuna**



İKİNCİ SIRA

CALL OF DUTY: WWII

Her ne kadar WWII'yi sevmek için çok çabalamış olsak da bunu beceremedik. Ne senaryolar, ne Band of Brothers atmosferi sağlanabilecekken ortaya 2. Dünya Savaşı makyajlı standart bir CoD çıkmış. Aslında bu oyunun ikincilik adaylığında bile olmaması gerekiyordu ya, bir dakika...

EN ÇOK BEKLENEN
THE LAST OF US: PART 2

Değil bu yılın en çok beklenen oyunu, tüm zamanların en çok beklenen oyunu nedir diye sorsalar, Half Life 3'ü bile elimin tersiyle iter, The Last of Us: Part 2 derdim. Oyunun duyurusunun yapıldığı o akıl almaz fragmandan sonra yapımcı koltuğunda tüm ihtişamıyla oturan Neil Druckman, resmen bir hedef tahtası oldu. Adamın ağzını bıçak açmıyor arkadaş! O gün bu gündür ser verdi, sır vermiyor!
Şu ana kadar ortaya çıkan sadece ama sadece birkaç bilgi var. İlk olarak ana karakterin Ellie olacağı ortaya çıktı. Akabinde Joel'un hayatta olup olmadığına dair spekülasyonlar türemeye başladı. Geçtiğimiz E3'te de kendisinden herhangi bir haber alamadık derken vahşet dolu bir fragman daha çıktı piyasaya ve o fragmanın başrolündeki gizemli kadına odaklandık bu sefer. Bunu da sineye atıp PSX 2017'yi beklemeye koyulduk. Orada bu devasa başlık için özel bir gösteri bile düzenlendi. Neil Druckman da dahil bütün önemli isimler oradaydı ama... Ama yine kimseyi konuşturamadılar. Hikayenin Seattle'da geçeceğinden başka hiçbir yeni detay açıklanmadı. Ama yine Neil Druckman dedi ki: E3 2018'i bekleyin... ◆ **Ertekin**

İKİNCİ SIRA
GOD OF WAR

Kratos belki biraz kilo almış ve sakalı da onu daha genç göstermiyor. Ancak bunlar Kuzey Tanrıları'nı rahatlatacak sebepler değil. Alışık olduğumuz aksiyon yanında hikayeye de yüklenen yeni oyunu elimizde gamepad'ler ile bekliyoruz.





YILIN HAYAL KIRIKLIĞI
FOR HONOR

Bu oyun çıktı çıkacak diye herkes ortalığı velveleye verdi. Biz de bir türlü neyle karşılaşacağımızı anlayamamıştık. Hani görsel anlamda iddialı bir yapısı vardı, buna şüphe yok. Uzaktan bakıldığı zamanda harika gibi duruyordu ama sanki bir şeyler eksikti. Bu eksikliğin ne olduğu anlamamız için pek tabii oyunun piyasaya çıkmasını bekledik ve kısa sürede birçok korku dolu oyun deneyimi yaşadık. Öncelikle farklı ve "hype" olan Samuray, Orta-Çağ Şövalyesi ve Viking temasının aynı düzlemde kullanılması canımızı zaten fazlasıyla sıkıyordu ki oyunun tek kelimeyle "saçma" senaryosu ile birlikte bu üçlü iyiden iyiye gözümüze batar hale geldi. Kendi içerisinde farklı sınıflara sahip olan bu ırklar, bir noktadan sonra sadece belirli sınıfların kullanımına dönüştü. Böylece oyunun metası var olamadan ortadan kalktı. Haritaların limitli olması ve takım oyunlarında rakibin bir oyuncuyu bile öldürmesiyle her şeyin bitmesi işin tuzu biberi oldu. Ayrıca hakkında çokça konuşulan savaş sistemi de büyük bir dram olarak oyun dünyasına yerleşti. Evet, çok eskilerden gelen bir fikrin yeniden pazarlanmasıydı ve ne yazık ki hiçbir şekilde rekabetçi oyun modeli üzerine yedirilemedi. Anlayacağınız büyük hayallerle beklediğimiz bir oyun daha bizi bir hayli üzdü. ◆ **Ertuğrul**



İKİNCİ SIRA
STAR WARS: BATTLEFRONT II

Bu arkadaş da ne umutlarla bekleniyordu ama başta EA'in galaksiyi loot'lama mantığı ile ortaya çıkması ve oyuncuları hiçe sayan hamlelerle yaptıklarında ısrar etmesi, birçok insanın oyundan soğumasına sebep oldu. Ayrıca oyun içi dengesizlikler de Battlefront II'yi düşündüğümüzden çok daha gerilere fırlattı.

EN İYİ ERKEN ERİŞİM **EN İYİ MULTIPLAYER**

EN İYİ HAYATTA KALMA

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



Oyun alışkanlıklarımızın geldiği noktayı ete kemiğe büründürmek istesek, ortaya çıkacak "şey" durumu PUBG kadar iyi anlatamazdı herhalde. PlayerUnknown'un yeni oyunu, erken erişime çıktığı andan itibaren hepimizi peşine taktı ve bizlere adeta hükmetti. Oyunu çılgınca eleştirirken bile "Play" tuşuna basmaktan alamadık kendimizi. Bakın şimdi diyeceksiniz ki "eğlenceli çünkü", biz de diyeceğiz ki "hayır efendim". Özellikle solo olarak katıldığınız on maçın en az beşinde fena halde "moral bozucu" bir sonuçla karşılaşırken bile oyunda sizi "devam etmeye" zorlayan bir şeytan tüyü vardı adeta. Bu "gizemli" reçetenin sonucu olarak havadisler kulaktan kulağa yayıldı, basında olumlu eleştiriler birbiri ardına geldi ve Emre'den Justin Bieber'a kadar bu oyunu oynamayan kimse kalmadı. Geldiğimiz noktada oyun tarihinin en nadide eserlerinden birisi duruyor karşımızda. PlayerUnknown's Battlegrounds, güçlü yönlerinizi öne çıkartabildiğiniz ve vaat ettiklerinizi gerçekleştirebildiğiniz sürece kusurlarınızı kimsenin umursamayacağının canlı bir kanıtı adeta. Yakın gelecekte de oyunun popülerliğinin azalmasını beklemiyoruz, siz de Toros'ta bir kişilik daha yer varken fazla düşünmeyin, oynayın. Nasılsa eninde sonunda teslim olacaksınız. ◆ **Kürşat**

EN İYİ ERKEN ERİŞİM İKİNCİSİ

ESCAPE FROM TARKOV

Daha önce görmediğimiz seviyede bir detay, saatler süren raidler ve onlarca lira para saydığınız silahın öldüğünüzde başkasının envanterine gitmesi derecesinde acımasız bir oyun mekaniği. Tarkov'dan çıkmak kolay olmayacak, bu kesin.

EN İYİ MULTİPLAYER İKİNCİSİ

DESTINY 2

Geçen sene Tuna ne demişti? "Uganda'lı halı satıcıları bile bu oyunu oynayacak." Yanıldı mı, hayır. Bu birinci olmasına yetti mi? Belki PlayerUnknown's Battlegrounds diye bir oyun olmasaydı... Eğer PUBG sizi çekmediyse, bu oyun sizin oyununuz.

EN İYİ HAYATA KALMA İKİNCİSİ

FORTNITE

Belki bina inşa mekaniği ilginçti ve optimizasyonu da PUBG'ye göre çok iyiydi ama Fortnite da maalesef bu oyunla aynı yıl çıkmanın şanssızlığını yaşadı. Yine de Team Fortress 2'yi senelerce oynayan bizler için bulunmaz nimet.



YILIN OYUNU YILIN AKSİYON OYUNU

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Konu "Yılın Oyunu" gibi büyük bir şey olunca insanın gözü dönüyor ister istemez. Bu sene listede gayet baba başlıklar vardı yılın oyunu olmaya aday olan ve tabii ki Assassin's Creed Origins de tüm ihtişamıyla o adayların arasında boy gösteriyordu. Şöyle bir listeye baktığımda Horizon: Zero Dawn, Resident Evil 7 ve PlayerUnknown's Battlegrounds (Nam-ı diğer PUBG) gibi devler de vardı ama öyle ya da böyle, AC: Origins inceden inceye göz kırpıyordu bana. Tabii yılın oyununu LEVEL'ın kendi içinde yapacağı oylama belirleyecekti ve sonuç beni şaşırtmadı. Hatta Kürşat'ın söylediğine göre AC: Origins, en kuvvetli adayların aldığı oyları üçe katlayarak elde etti "Yılın Oyunu" unvanını. Hatta bununla da kalmayıp "Yılın Aksiyon Oyunu" unvanını da kaptı.

AC: Origins hakkında daha fazla konuşacak pek bir şey yok şu anda zira gayet geniş bir incelemesini okudunuz iki ay önce. Hatta hatırlarsanız bu şeref bana bahşedilmişti ve kısıtlı bir zamanda, olabildiğince detaya inerek nesi var, nesi yok didiklemeye çalışmıştım. O yazıya son noktasını koyduktan sonra benim serüvenim devam etti. O devasa haritada adım atılmadık yer bırakmadım. O muazzam hikaye bittikten, yani Brotherhood'un temellerine şahit olduktan sonra yan görevlere ve diğer detaylara da abandım. Hiç çekinmeden söyleyebilirim ki artık yapacak hiçbir şey kalmayana dek oynayıp, bir an olsun bile sıkılmadım. Bu büyük macerayı son damlasına kadar yaşamak gerçekten büyük bir keyifti benim için.

İşte bu yüzdendir belki, AC: Origins'in yılın oyunu seçileceğini tahmin ediyordum ve nitekim öyle oldu. 2017 yılı boyunca çok büyük başlıklar geçti elimden ama bu macera bambaşkaydı gerçekten. Antik Mısır'ın o büyüleyici atmosferi –ki Ubisoft bu atmosferi resmetme konusunda muazzam bir iş çıkarmış- bir yana, seride köklü bir değişiklik yaratan mekanikler, keyfimi katladıkça katladı.

AC serisi artık yoluna bu mekanikler üzerinden devam edecek ve nelerle karşılaşabileceğim konusunda ben gerçekten çok heyecanlıyım. İyisiyle kötüsüyle serinin bütün oyunlarını oynamış kesimdenseniz, eminim siz de bu konuda en az benim kadar heyecanlısınızdır diye düşünüyorum. Eğer Ubisoft bu çizgiyi abuk sabuk deneysel projelerle bozmadan yoluna devam ederse muhteşem yapımlarla karşımıza çıkacaktır. Bu temelin üzerine inanılmaz detaylar inşa edilebilir ve ortaya muazzam eserler çıkabilir. Öyle ya da böyle, bu yılın en iyi oyunu AC: Origins oldu arkadaşlar. Ubisoft'a bu muhteşem macera için huzurlarınızda teşekkür etmek istiyorum. ◆ **Ertekin**





THE MMORPG
BLACK DESERT
tr.playblackdesert.com



Herkesin yeni yılını kutlayalım öncelikle ve hemen ardından da konuya girelim. Bildiğiniz üzere geçtiğimiz ay hem Game Awards 2017 gerçekleşti, hem de Sony'nin bir nevi gövde gösterisi olan PlayStation Experience 2017. Her iki şovda da bolca oyun tanıtıldı, 2018'e bir bakış atıldı. Mini bir E3 kıvamına erişen bu iki etkinlik sonunda da 2018'de bizi hangi yeni yapımların beklediğini öğrendik. Eğer siz de 2018 listesi yapmak için sabırsızlanıyorsanız, gelin hangi oyunları takip etmeniz gerekli, hemen öğrenin!





LEVEL'IN YORUMU

Ortada PUBG, Fortnite ve yakında çıkması beklenen GTFO, Days Gone gibi gerçekler varken World War Z'nin başarılı olması için gerçekten oyunculara farklı bir tecrübe sunması gerekiyor.

World War Z

World War Z'yi ne zaman okuduk? Bir hayli önce... Peki Brad Pitt'in başrolünde olduğu filmi ne zaman izledik? Onun da üzerinden çok uzun bir süre geçti. Eh, bu oyun nereden çıktı peki? Elbette ki zombilerin ve online oyunların tükenmeyen popülaritesinden! Game Awards'da bir fragmanla ve az bir bilgiyle görücüye çıkan oyunumuz Saber Interactive tarafından karşımıza çıkartılacak ve bu ismi Quake Champions ve TimeShift gibi oyunlardan tanımaktasınız.
World War Z dört kişilik bir anlaşmalı online oyun olarak hazırlanıyor. İlk bakışta da bir Left 4 Dead havası sezmiyor değiliz. Yapay zeka arkadaşlarımızın olup olamayacağı henüz açıklanmadı lakin bu seçeneği oyuna ekleyeceklerini düşünmekteyiz.
Dünyanın tüm şehirlerinde baş gösteren bir zombi istilası konu edildiğinden, oyunda New York, Moskova, Kudüs gibi şehirleri ziyaret edeceğimiz belirtiliyor. Her bölgede çeşitli görevler üstleneceğiz ve birçok silah, tuzak ve çevresel elemanları kullanarak zombileri durdurmaya çalışacağız. Hayatta kalma unsurlarının da bulunacağı World War Z PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanıyor. Oyunun çıkış tarihiyle ilgiliyse henüz bir açıklama yok.

Bayonetta 3

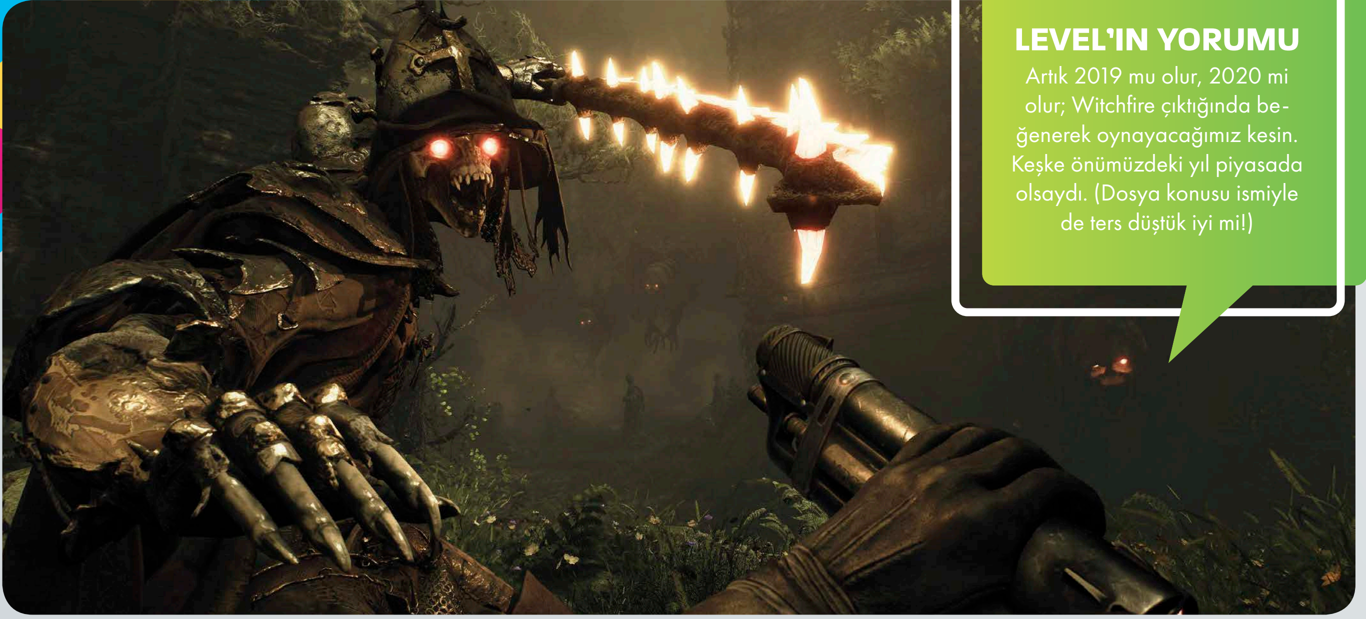
Bayonetta'nın ilk oyunu PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmıştı; o dönem oyunu oynayanlar hatırlar. Yakın bir geçmişte de oyun PC'ye uyarlandı. İlk Bayonetta'dan sonra, oyunun fanatikleri ikinci oyunu resmen aç gibi beklerken de yapımcı firma PlatinumGames'den hayal kırıklığı yaratan bir haber geldi: Bayonetta 2 artık Nintendo'nun dağıtımcılığına geçmişti. Nintendo konsolu olmayanlar avcunu yalamıştı ki Game Awards'da üçüncü oyunun haberi geldi: Bayonetta 3, sadece Nintendo Switch için hazırlanmaktaydı. Boo! (İngilizce yuhaladık.)
DmC ve türevi aksiyon oyunlarının ortadan yok olduğu şu dönemde Bayonetta 3 ilaç gibi gelecektir, bu konuda şüphe yok ama dediğimiz gibi, ancak bir tane Switch sahibiyseniz (Tolga?) oyunun üçüncü kısmını tecrübe edebileceksiniz.
Bir fragmanla tanıtılan oyun hakkında pek fazla bilgimiz yok maalesef. Yine Cereza başrolde, yine bolca ateş edecek, yine karanlık güçlerini kullanacak ve yine aksiyon tavan yapacak. Switch'in gücüyle daha da güzel gözükeceğinden emin olduğumuz Bayonetta 3 için Switch alınır mı bilmiyoruz ama hali hazırda bu konsola sahipseniz, Bayonetta 3'ü de listenize ekleyebilirsiniz.
Bu arada etkinlikte ilk Bayonetta ve ikinci oyunun da Switch versiyonlarının "Remastered" takısıyla hazırlık aşamasında olduğu açıklandı.

LEVEL'IN YORUMU

Nintendo Switch Türkiye'de toplamda 5 kişide falan olduğu için bu oyunla ilgili çok da fazla heyecanlanamıyoruz açıkçası. Yine de aksiyon açısından doyurucu olacağı bir gerçek.







LEVEL'IN YORUMU
Artık 2019 mu olur, 2020 mi olur; Witchfire çıktığında beğenerek oynayacağımız kesin. Keşke önümüzdeki yıl piyasada olsaydı. (Dosya konusu ismiyle de ters düştük iyi mi!)

Witchfire

The Astrounauts. Firma tanıdık geldi mi? Hayır mı? O zaman The Vanishing of Ethan Carter'dan da haberiniz yok demektir. (Bulup oynamanızı tavsiye ediyoruz.) Gayet sakin ama bir yandan hafif de gerginlik veren, aksiyondan uzak duran Ethan Carter'dan sonra firma, bambaşka bir yöne sapmış durumda ve Painkiller-Hexen-Bulletstorm ve Dark Souls karışımı bir FPS hazırlığında.
Oyunun adı Witchfire ve görsel açıdan şu anda bile oyun mükemmel gözüküyor. (Fragmanı 4K çözünürlükte izleyin diye bas bas bağırıyorlar mesela.) Bolca zebani ve garip yaratıkla mücadele edeceğimizi anladığımız oyun geçmiş zamanları konu eden bir yapıda gözüküyor zira silahlarımız Amerikan teknolojisiyle donatılmış makineli tüfeklerden pek uzak. Zebani arkadaşlarımız da kılıçlar, büyüler ve ortaçağdan kalma silahlarla bize saldırıyor zaten; o yüzden 1-0 önde olduğumuzu bile söyleyebiliriz. Silahların yanında kahramanımızın kısa mesafeleri hızla aşabildiği bir Dash hareketi ve bir Jedi edasıyla gerçekleştirdiği Force Push benzeri, insanüstü güçlere ulaşabildiğini de gözlemlemiş bulunuyoruz.
Witchfire sadece PC için hazırlanıyor ve Steam üzerinden satışa sunulacak. (Kutulu versiyonu olmayacak mı?) Oyunun tamamlanması için daha çok vakit olduğunu da söyleyen yapımcılar, fragmanı bu kadar önden yayımlama amaçlarını da firmanın halen ayakta olduğunu göstermek olarak açıklıyor.

GTFO

Bu oyunun açılımını biliyor musunuz? Great Tactical Fire Operation. Elbette değil. Get The F@$# Out ismini kısaltarak, ülkemizdeki bir spor gazetesinin uyguladığı taktiği denemiş 10 Chambers Collective. Başarılı olduklarını da düşünmemek mümkün değil.
Payday ve Payday 2'nin yapımcılarının yeni eseri olan GTFO, Resident Evil'ın Umbrealla Corps ile yapamadığını başarmaya çalışacak. Oyunun World War Z'nin sunduklarını da neredeyse birebir içermesi de enteresan bir durum.
Dört kişilik bir anlaşmalı online oyun deneyimi sunmayı amaçlıyor oyun ve dört kişinin taktiksel çalışmasının çok önemli olduğunu vurguluyor. Oyunda Expedition Director adında bir yapay zeka sistemi de bulunuyor. Bu sistem oyuncuların karşısına çıkacak olan engellerin bir veri bankasından çekilmesini sağlıyor. Bu da demek oluyor ki her görevde başka engeller ve düşmanlarla karşılaşacaksınız.
Son derece karanlık bir atmosfere de sahip olan GTFO, bolca aksiyon sunuyor ve bir yandan düşmanlarınıza karşı strateji belirlemeden karşı koymanın amaçsızlığını da bildiriyor. Oyun şu anda Steam'de yerini almış durumda ve 2018'de çıkması bekleniyor. Konsollar konusunda ise bir açıklama yok.



LEVEL'IN YORUMU
Rastgele dört kişinin bir strateji oluşturması çok zor olacağı için, oyunun zorluk seviyesi yüksek olursa kısa sürede oyuncuların başka oyunlara kaçması mümkün...

Donut County

PSX Experience 2017'de irili ufaklı bir ton oyun tanıtıldı ve bunların arasında en ilginç gözükenlerden bir tanesi de Donut County oldu. Özellikle Katamari Damacy'yi sevenlerin (Mobil oyunu da pek kötü olmuş bu arada.) takipte bulundurması gereken oyun, bayağı ilginç bir oynanışa sahip.
Nasıl Katamari Damacy'de bir topu sürükleyerek nesneleri topluyorduk, Donut County'de tam tersi bir mantıkta bir deliği kontrol ederek nesneleri bu delikten içeri sokmaya çalışıyoruz. Her nesneden sonra delik biraz daha büyüyor ve etraftaki daha büyük nesneleri yok etmeye başlıyoruz. Katamari Damacy'de tüm dünyayı sürüklemek mümkünken, burada olay biraz daha bulmaca çözmeye yönelik hazırlanmış. Dolayısıyla deliğin devasa bir boyuta ulaşıp şehirleri yok etmesi pek olası gözükmüyor. (Belli de olmaz.) Bulmacalara basit bir örnek vermek gerekirse; deliğe harıl harıl yanan bir fırın attıktan sonra buradaki sıcaklığı kullanıp Kapadokya'da bolca görülen balonlara ısı sağlayabiliyoruz ve balon, yolcusuyla birlikte uçuyor. Bunun gibi birçok farklı durumun olacağı da belirtiliyor ve bu da oyunun bir süre sonra monotonlaşmasını engelleyeceğe benziyor. PC, PS4 ve iOS için hazırlanmakta olan oyun 2018 içerisinde piyasada olacak.

LEVEL'IN YORUMU

Hem görsel açıdan, hem de oynanış açısından oyun bir hayli iyi gözüküyor. Umalım da kısa sürüp de tadını damağımızda bırakmasın...





Super Daryl Deluxe

El çizimi grafiklerden hoşlananlardan mısınız? O zaman gelin, sizi Super Daryl Deluxe ile tanıştıralım. Bağımsız bir oyun olan Super Daryl Deluxe (Deluxe tamamıyla geyik bir isim eklentisi; oyunun öncesi yok.), bizi bir lise öğrencisi ile buluşturuyor. Daryl bir anda bir takım güçler kazanıyor ve bununla birlikte, lise ortamının fantastik bir boyutuna da düşüyor. Bu da demek oluyor ki lise koridorlarında öğretmenlere uçan tekmeler atacağız, hayat bulmuş bilgisayarlara enerji topları atacağız... Tamamıyla iki boyutlu bir oyunla karşı karşıyayız. Bu da demek oluyor ki bir çeşit platform oyunu Super Daryl Deluxe. Fakat tam olarak öyle de değil, daha çok "Metroidvania" olarak tanımlanıyor. Bu da demek oluyor ki düşmanlarınıza tekme attığınızda kafalarından sayılar dökülecek, karakteriniz gelişerek yeni güçler kazanacak ve bu güçlerle yeni bölgeler açıp, gizli yerleri bulma şansı elde edecek. Bolca efektle de süslenmiş olan oyunun tam olarak neye benzediğini anlamak içinse en güzel yol, PSX Experience 2017'de gösterilmiş olan fragmanı izlemek. (Şu dergilere de video ekleme özelliği gelse de rahat etsek!)
Oyun PC ve PS4'te görülecek, çıkış tarihiyse 2018 olarak özetleniyor.



LEVEL'IN YORUMU

Kesinlikle eğlenceli bir oyun olacak Super Daryl Deluxe. Bir klasik olabilir mi, kestiremiyoruz ama gördüklerimiz bizi daha fazlasını istemeye itti.





Blood and Truth

Geçen ay Paris Games Week kapsamında da dergide konuk ettiğimiz Blood and Truth, PSX Experience 2017'nin de konuğu oldu. Hem de resmi bir fragmanla! Bu fragmanı izleyen PSVR sahipleriyse tüm ilgilerini bu oyuna yöneltmiş olmalılar zira belki de PSVR'ın en eğlenceli oyunlarından biri hazırlanmakta.
London Heist adındaki kısa PSVR oyununun ruhani bir takipçisi olan Blood and Truth, bizi yine aksiyon filmlerinden kopup gelmiş bir heyecanın içine bırakacak. Kahramanımız silahlarıyla bolca düşman haklayacak, gizlenecek, bulmacalar çözecek ve kendisini bir Hollywood filminin içinde bulacak.
London Heist'la kıyaslandığında daha özgür olacağımız oyun, bize bölümler içerisinde hareket etme olanağı da tanıyacak. Bunun Doom VFR özgürlüğünde olmasını beklemiyoruz ama en azından siper değiştirebileceğimizi tahmin ediyoruz.
Görsel açıdan da gayet şık gözüken oyun, tüm PSVR sahiplerinin anında sahip olmak isteyeceği türden bir yapım. Sabırsızlıkla bekliyoruz!

LEVEL'IN YORUMU

PSVR için artık seçenek çok ama Doom VFR gibi, sağlam bir aksiyon sunan oyun halen çok fazla değil. Blood and Truth bu açığı kapatacak, bundan eminiz.

Dreams

LittleBigPlanet, irili ufaklı tüm PlayStation oyuncularının uğrak noktası olmuştur.
Bu oyunun arkasındaki ünlü isim, Media Molecule'den uzunca bir süredir haber alamamıştık ve kendileri bombayı, PSX Experience 2017'de patlatmış bulunuyor. Yeni oyunları Dreams, bir oyun olmaktan çok ötesini amaçlıyor.
Hem bir oyun olan, hem de kendi oyunlarınızı yaratıp bunları diğer Dreams oyuncularıyla paylaşabileceğiniz bir platform olarak tanımlanabilecek olan yapım, "tek kişilik ordu" olarak tanımlayabileceğimiz bir eser. Yaratabileceğiniz oyunlar da üstelik eften püften şeyler olmayacak; dilerseniz tamamıyla üç boyutlu bir aksiyon oyunu ortaya çıkartabileceksiniz, dilerseniz iki boyutlu bir shoot'em up yaratabileceksiniz. Her türlü karakteri ve oyun içi öğeyi dilediğiniz gibi modifiye etmenize de izin verecek olan Dreams, bolca zamanı olan oyunculara yaratıcılıklarını konuşturabilecekleri devasa bir alan tanıyor. Oyun hakkında çok fazla bilgi olmasa da oyunun 2018'de PS4 için satışta olacağını düşündüğümüzde yakın zamanda bolca bilginin yayımlanacağını tahmin ediyoruz.



LEVEL'IN YORUMU

Minecraft'ın nasıl bir fenomen olduğunu biliyoruz. Dreams bu oyundaki mantığı daha da ileri taşıyarak oyunculara gerçekten rüyalarını gerçeğe dönüştürme imkanı sunacak gibi duruyor.



LEVEL'IN YORUMU

Bu aslında yepyeni bir oyun değil ama güncelleme geldikten sonra oyun artık VR takısıyla anılacak. PSVR sahibi olmak için başlı başına bir neden değil fakat güzel bir eklenti olacağa benziyor.

WipeOut Omega Collection VR

Evrenin en hızlı ve en fütüristik yarış oyunlarından biri olan Wipeout, Omega Collection takısıyla bir süre önce PS4'teki yerini almıştı. Oyunu oynarken de düşünmüştük; bu oyunun neden PSVR desteği yok? Meğer Sony'nin zaten bu konuda planları varmış ve bunları PSX Experience 2017'de öğrenme şansı yakaladık. WipeOut Omega Collection'a bedava bir güncelleme olarak eklenecek olan VR özelliğiyle birlikte oyundaki gemilere bir kokpit görüntüsü ekleniyor. Üstelik her geminin kendine özel bir kokpit görüntüsü olacağı belirtiliyor. Yarışlarda daha da gerçekçi bir şekilde bulunmamızı sağlayacak bu yeni özellik ile PSVR'larımızdan tam performans alacağımızı tahmin ediyoruz.

Hover: Revolt of Gamers

Bu oyunun yapımcılarının Jet Set Radio'dan bir hayli etkilendiği, oyunun her tarafından belli oluyor. Fakat bu kötü bir şey değil zira Jet Set Radio geçmişte kaldı ve eğlenceli oynanışını bir başka oyunda görmek de güzel olacaktır. Online olarak da oynanabilecek olan Hover, Cel-shade tarzından, rengarenk grafikleri ve patenleriyle metrelerce yükseklikten atlayarak bölgeleri rahatça arşınlayabilecek karakterleriyle, özellikle küçük yaştaki oyuncuların bir hayli hoşuna gidecek bir oyun olarak şekillenmekte.
90'dan fazla görev içeren, karakterlerinizi istediğiniz gibi modifiye etmenize veren Hover, 2018 içerisinde PS4'e geliyor. (Şu anda PC'de satın alabilirsiniz.)



LEVEL'IN YORUMU

Fragmanı izledikten sonra eğlenceli olacağından emin olduğunuz Hover, çok heyecan verici olmasa da PS4'e güzel bir eklenti olacaktır.

KISA KISA

◆ Dark Souls ve Bloodborne'un yapımcısı From Software, kısa bir fragmanla yeni oyunlarını tanıttı. Adının tam olarak ne olduğunu bilmediğimiz bu yeni proje, şu anda kod ismiyle Shadows Die Twice olarak biliniyor.

◆ **Job Simulator adındaki VR oyununun ardından, yepyeni bir simülasyon oyunu geliyor: Vacation Simulator! Fragmanı izleyin, olayı çok daha iyi anlayacaksınız.**

◆ Firewatch'un yapımcıları bir süredir yeni bir macera oyunu üzerinde çalışıyor ve bunun adının da Into the Valley of Gods olacağı açıklandı. Firewatch'un aksine bu defa yanımızda afro saçlı siyahi bir kadın da olacak ve maceramızda bize yardım edecek.

◆ **Game Awards'da yayımlanan Death Stranding fragmanıyla oyunun iyice acayip bir şey olacağını anladık ve ürkmüş durumdayız.**

◆ Şu sıralar ismi hiç de iyi anılmayan EA'in yayımlayacağı A Way Out'un 23 Mart'ta PC, PS4 ve Xbox One için piyasada olacağı açıklandı, pek de sallayan olmadı.

◆ **BlazBlue fanatiklerinin merakla beklediği BlazBlue: Cross Tag Battle'ın BlazBlue dışında Persona 4 ve birkaç farklı anime karakterini içereceği, PSX Experience 2017'de bir kez daha anlatıldı.**

◆ Tam olarak ne yapacağımızı anlayamadığımız ama gayet iyi gözüken PS4 oyunu Jupiter&Mars, PSVR desteği de sunacak. (İpucu: Fragmanı izleyin!)

◆ **PS1'in ilk oyunlarından biri olan MediEvil, "Remastered" takısıyla PS4'e de geliyor!**

◆ PC sahiplerini yerlerinden hoplatan The Forest'ın PS4 versiyonu da 2018'de piyasada olacak.

◆ **Bu ayın 16'sında PSVR sahipleri müzik dolu bir macera oyunuyla buluşacak: Anamorphine. Kelimeler yerine müzikle iletişim kurulan, fantastik bir hikaye...**

◆ Bir başka PSVR oyunu daha, Shooty Fruity PSX Experience 2017'de tanıtılan oyunlar arasındaydı. Bir süpermarkette hem iş yapıp hem de meyve-sebzeyle savaşacağımız bu enteresan oyunu da merakla bekliyoruz.

◆ **Bolca görsel efekt, bolca aksiyon ve zorlu bir oynanışa sahip olacağı bildirilen 2 boyutlu platform-aksiyon oyunu 20XX, 2018'in başlarında PS4'e geliyor.**



Altın 9,0 - 10 puan
Gümüş 8,0 - 8,9 puan
Bronz 7,0 - 7,9

Sayfa 52

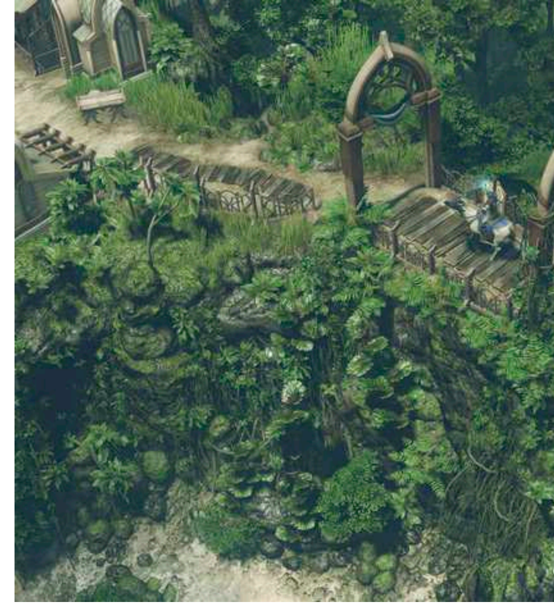
STEEP: RTTO

Kış Olimpiyat Oyunları yaklaşıyor, peki biraz moda girmeye ne dersiniz?



Playstore'dan dijital olarak satın alın!





Yapım *THQ Nordic, Grimlore Games* ***Dağıtım*** *THQ Nordic* ***Tür*** *Strateji, RPG* ***Platform*** *PC* ***Web*** *spellforce.com* ***Dijital Dağıtıcı*** *Playstore*

Spellforce 3



Anne! Büyü kitabımı gördün mü!?

RTS ve RPG'yi bir araya getiren Spellforce'un yeni oyunu için uzun bekleyiş sona erdi dostlar. Kendisinden en son haber aldığımızda sanırım 2007 yılı içerisindeydik. Spellforce: Universe çıkmıştı ve o güne kadar çıkmış olan tüm oyunları ile birlikte gelmişti. Arkadaşlar arasında yaşanan o mesajlaşma, haberleşme heyecanı inanılmaz keyifliydi, çok az oyun bunu yaptırabilmişti bize. Ancak 2013 yılında geliştirici firma kapılarını kapatmış, biz de devam oyunundan ümidi kesmiştik. Sonrasında ise yine hepimizi sevince boğan bir haber geldi, oyunun THQ Nordic tarafından ele alınıyor olması.
SpellForce 3'ü beklerken en büyük korkum, kısıtlı içerik ile karşılaşmak ve normalde tam olarak sahip olmam gereken içeriğin Lootbox'lar ya da DLC'ler ile satılacak olmasıydı. Ne yazık ki artık firmalar genellikle hızlı tüketilebilir ve mikro ödemeli oyunlar geliştirmeyi tercih ediyorlar. Son zamanlarda bu kadar derin ve detaylı içeriğe sahip oyun sayısı bir elin parmakları kadar az. Neyse ki korktuğum başıma gelmedi. Şimdilik oyunu Steam üzerinden satın alırken sadece Digital Extras adı altında bir opsiyon sunulmakta, başka bir DLC yok. Bu seçim sadece çizimlerin yer aldığı 100 sayfalık bir PDF ve .mp3 formatında 50 parçadan oluşan bir Soundtrack içeriyor.

SpellForce 3'te neler oluyor?

Oyun SpellForce: The Order of Dawn öncesine gidiyor. Circle of Mages'in kurulmasına neden olan olayları ve sonrasında Eo dünyasının Convocation ritual'i ile sonsuza dek değişimini konu alıyor. Bu sebeple eğer önceki oyunları oynamışsanız tanıdık yüzler ile karşılaşacaksınız. Karakterimiz ise Hain Büyücü Tahar'ın evladı, kendisini tüm bu olayların ortasında bulan kişi. Açıkçası oyun olan biteni çok iyi anlatamayan bir eğitim bölümü ile başlıyor. Açık konuşacağım bu kısımda bi moralim düştü, keyfim kaçtı. Ancak sonrasında toparladı kendisini, beni daha fazla üzmedi. Eğitim bölümü sonrasında karakterimizi oluşturuyoruz. Cinsiyet, görünüş, avatar, yetenekler, özellikleri ayarlayabiliyoruz. İstersek hazır sınıfları da seçebiliyoruz. Ancak ırk olarak sadece insan var. Sonrasında ise kendimizi Eo dünyasında buluyoruz.



Her zevke uygun kontrol şemaları

Oyunda iki farklı kontrol şeması bulunuyor, ancak bunları daha sonra değiştirme şansına sahibiz. Bir tanesi W, A, S, D tuşları ile kamera açısını kontrol etmemize olanak sağlarken ALT tuşuna basılı tutarak yetenek tekerleğini açıyor, bu esnada oyun yavaşlıyor ve rahatlıkla istediğimiz yeteneği karakterlerimize kullandırabiliyoruz. Diğer seçimde MOBA türü oyunlardaki gibi Q, W, E, R gibi istediğimiz tuşlara yetenekleri atayarak da oynayabiliyoruz. Ben klasik kullanımı tercih ettim. Bir takım tuşları ise kendi keyfime göre atadım, harika oldu.

Büyünün RTS tarafı

Evet, yine gerekli kaynakları topluyoruz, binaları, geliştirmeleri yapıyoruz ve asker üretiyoruz. İşin içinde kahramanlarımız da olduğu için onların da kontrolü söz konusu. Haritada lineer bir gidişat izliyoruz. Görevler doğrultusunda bölge ele geçiriyor ve karakol (outpost) kuruyoruz. Ancak, bence bölgelere bölünmektense ana bölgede mümkün olduğunca bütün gerekli binaları toplamak daha mantıklı. Diğer türlü gelen saldırılar ile birden fazla noktada uğraşmak ya da hangi bina neredeydi diye bakınmak zahmetli gelebilir,





özellikle RTS türüne çok da hakim değilseniz. Her bölge kendi kaynağına sahip, karavanlar kaynakları bölgeler arası taşıyabiliyor ancak karakollar arası zincir akışını kaybederseniz, x bölgesinden y bölgesine kaynak gelmiyor, dikkat edin derim.

Büyünün RPG tarafı

Her bir karakterin kendine özgü özellikleri, yetenekleri, eşyaları var. Seçenekler o kadar geniş ki, oyun ile ilgili olarak en sevdiğim kısımlardan birisi de bu oldu. Kendi içerisinde birçok farklı dala ayrılan yetenek ağaçları var. Örneğin büyü kısmı, White Magic ve Black Magic kendi içinde Elemental ve Summoning gibi birçok dala ayrılıyor. Her karakterin farklı özellikleri olmasına karşın hepsi aynı deneyim puanını paylaşıyorlar ve hep birlikte seviye atlıyorlar bu da karakterler arasındaki seviye farkının açılmasına engel oluyor. Oyunda birden fazla aktif yetenek öğrenebiliyoruz. Ancak savaş esnasında bu aktif yetenekleri tek seferde bir tane olacak şekilde kullanabiliyoruz. Merak etmeyin, SF3 bize bu yetenekleri istediğimiz an değiştirebilme özgürlüğü sunmuş. Yani, gerektiği an istediğimiz aktif yetenek setine geçiş yapabiliyoruz. Aynı esneklik ekipmanlarımız için de geçerli. Tek yapmamız gereken bu seçimler için önceden profiller hazırlamak ve gerek duyduğumuzda değiştirmek. Bütün bunların yanında beni ekstra mutlu eden konulardan bir tanesi de oyunun bolca diyalog içeriyor olmasıydı. Zaten Sentenza Nora'yı Geralt'ın (Witcher) sesinden dinlerken ayrı bir keyif aldım.

Oynanışı biraz kolaylaştırsak mı?

Oyun o kadar dolu ki, SP serisine çok hakim değilseniz daha da karmaşık gelebilir. Hemen inceleme içerisine bir kaç ufak ipucu sıkıştırayım. Aksiyon tekerleğini kullanın: Oyunda bana en büyük rahatlığı sağlayan tuş oldu. ALT tuşuna basarak açtığımız bu tekerlek ile kahramanların yeteneklerini kullanırken ve düşmanın zayıf yönlerini tespit ederken büyük rahatlık sağladı.
Kendi tuşlarınızı atayın: Binalar, kahramanlar, askerler bunların hepsi için halihazırda tuşlar atanmış durumda, ancak kendi tuşlarınızı elinize en rahat gelecek şekilde atamanızı tavsiye ediyorum. Avatarların yanındaki minik tuşlar: Kahramanları belirginleştirme, kamerayı onlara kilitleme, kaynakları, binaları, askerleri gösterme ya da kapatma gibi bir çok işlevsel seçenek mevcut.



Tanıdık bir ses
Oyundaki ana karakterin sesi bir yerden tanıdık geldi mi? Biraz daha düşünün bakalım... ◆

Godstone'lar: Kahramanlarımız savaş

esnasında düştüklerinde diğer bir kahraman ile kaldırabiliyoruz, ancak zaman yetmez ise ölüyorlar. Revive büyünüz yoksa Godstone'lar ile kahramanlarımızı geri getirebiliyoruz. Son olarak Godstone'lar hızlı seyahat için de kullanılabiliyorlar.
Gruplar oluşturun: Zaten her RTS oyuncusunun mutlaka kullandığı bir sistem grup oluşturmak. Yine SF3'te de aynı şekilde grupları askerler, ve binalar için ayrı ayrı atayabiliyoruz. Üşenmeyin yapın, büyük kolaylık ve hızlı erişim sağlıyor.
Çantamız sonsuz derinlikte: Evet, doğru okudunuz, çantamız sonsuz derinlikte. Partimizin çantasına canımız istediği kadar eşya sığdırma şansına sahibiz. Ayrıca potionları falan da kahramanlar arasında bölüştürmek zorunda değilsiniz. Hepsi tek yerde olsa da her bir kahraman erişebiliyor. Potion of the Fresh Start: Bu potion sayesinde güzel olmadı bu dediğiniz kahramanın tüm özellik ve yetenek puanlarını en baştaki haline döndürebiliyoruz. Bu potion oyun içerisinde farklı satıcılardan ve bazı görevlerden de elde edilebiliyor.
Bütün bunların dışında ekstra olarak çok keyifli dakikalar geçirmemize olanak sağlayacak olan Multiplayer ve Co-Op seçeneği de mevcut. Dolu dolu senaryosu, güzel grafikleri, sesleri, bolca diyaloğu ile SpellForce severlerin ve türe ilgisi olanların oynaması gereken bir yapım olmuş.
◆ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI RTS ve RPG'nin güzel karışımı, derin ve detaylı oyun sistemi, bolca diyalog
EKSİ Bir kısım grafiksel ve sistemsel hatalar

90


Oyunun grafikleri hakkında söylenecek olumsuz bir şey yok. Her şey gayet optimize



***Yapım** Ubisoft Annecy **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Spor **Platform** PC, PS4, XONE **Web** steep.ubisoft.com **Dijital Dağıtımcı** Playstore*

Steep: Road to the Olympics

Olimpiyat için gel, dağlar için kal.

Mario & Sonic at the Olympics Games serisi dışında bir Olimpiyat oyunu göremiyoruz uzun zamandır. Mario & Sonic oyunlarını her ne kadar çok beğensem ve ilk oyunu Wii Remote bozacak kadar çok oynamış olsam da, daha ziyade parti oyunuydu ve kitlesi sınırlıydı. Olimpiyatların resmi ve "gerçekçi" oyunları ise hiçbir zaman "düğmelere basma simülasyonundan" öteye gidemedi. Zaten son altı yıldır da böyle bir oyun geliştirilmedi bile. Oyun dünyasında spor çok geniş ve popüler bir alt kategoriyken, sporun zirvesi olan Olimpiyatlar'ın hak ettiği oyunu bulamaması can sıkıcıydı. Steep ise Road to the Olympics eklentisiyle birlikte bu boşluğu en azından kayak ve snowboard için doldurma çabasında.

Efsane ol!

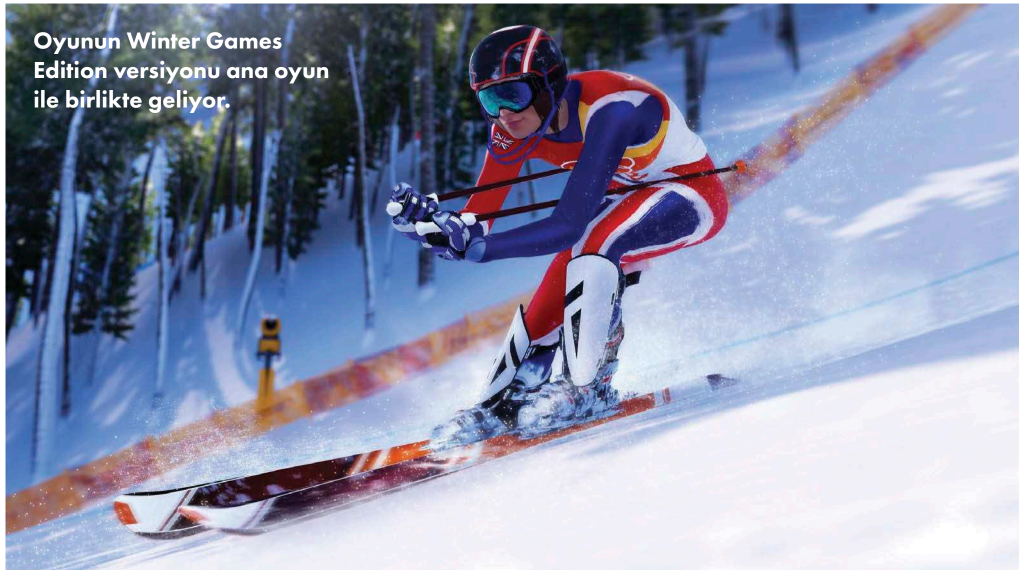
Steep'in Olimpiyat'a dayalı hikaye modunun adı Become a Legend. Tanıdık, değil mi? Ancak bu kez oyunun bu gösterişli başlığın altını doldurma şansı var. PyeongChang 2018'de serbest stilde Big Air'in de programa eklenmesinin ardından, sporcular için tek Olimpiyat'ta üç altın madalya ihtimali doğdu. Gerçek hayatta herkesin kendi dalında özelleşmesi dolayısıyla bu biraz zor olsa da, oyun dünyası içinde bunun peşinden koşmak oldukça eğlenceli. Serbest stil snowboard'un Usain Bolt'u olmaya çalışıyoruz anlayacağınız. Kariyer modu kısa, zaman zaman sıkıcı, bazense gerçekten sinir bozucu. Yaptığınız şey sırayla Big Air, Slopestyle ve Halfpipe'ta dünya çapında yarışmalara çıkmak, ardından da yolculuğunuzu Güney Kore'de altın madalyalarla sonlandırmak aslında. Tutorial görevi gören bir iki ekstra antrenman sekansının dışında aynı şeyleri tekrar ediyorsunuz bolca. Slopestyle yarışları ve etkinlikleri bana en çok keyif veren spor oldu bu modda, kendimi Tony Hawk's oynuyormuş gibi hissettim bazı anlarda. Gerçek hayatta da slopestyle'ın kaykay parklarından esinlendiğini düşünürsek, oyun bunu iyi yansıtmış.

Kariyer modunu yarım bırakıp dağlarda kafanıza göre gezmeyi istemeniz muhtemel. Halfpipe bölümlerini geçebilmeye uğraşırken bir anda karşıma "mental antrenman" başlığıyla çıkan ve rüyanızda Olimpiyat altını aldığınızı gördüğünüz sekanstan sonra ben tam olarak öyle yaptım, sonra geri dönmek üzere. Steep'in tamamı için aslında bu söylenebilir, challenge üzerine challenge yaparsanız oyun hızla tekdüzeleşiyor.

Become A Legend'da aralarda çıkan ve Lindsey Vonn gibi gerçek sporcuların size Olimpiyat konusunda seslendiği sinematikler çok hoşuma gitti. PyeongChang'a şurada bu kadar kısa bir süre varken bir miktar sabırsızlanmamı sağladığını söylemeliyim. Hikaye modunun en iyi yaptığı iş zaten Olimpiyat ruhunu yakalamak. Öte yandan, Vonn videolarda var ama alp disiplini (slalom, iniş vs.) oyunun kariyer moduna dahil değil. "Zaten yarış modumuz vardı, e lisansı da aldık, bari Olimpik yarışı ekleyelim" denmiş gibi. Zamana karşı yarışılan bu modların ise biraz

Matilda Rapoport

Profesyonel free ride sporcusu Matilda Rapoport, Temmuz 2016'da, Steep için Şili'de promo çekimleri yapılırken düşen bir çığın altında kalmış ve hayatını kaybetmişti. Oyunun açılışında "bu hareketleri evde denemeyin" tarzı bir uyarı çıkıyor olsa da, bir noktada Rapoport'un anısına bir cümle görmek şık olabilirdi.


Oyunun Winter Games Edition versiyonu ana oyun ile birlikte geliyor.

***Playstore**'dan dijital olarak satın alın!*



ayarsız zor olduğunu söyleyebilirim. Herkes snowboard yapabilir dostum!
Zorluk seviyesinden bahsetmişken, Steep bazı noktalarda, özellikle puana dayalı etkinliklerde çok kolay bir oyun. Olimpiyat modunda bile, bazı yarışlarda rakiplerinizden iki kat fazla puan toplayabiliyorsunuz. Bunun sebebinin oyuna Olimpiyat paketiyle eşzamanlı gelen bir fizik güncellemesi olduğu ve hareket yapmak kolaylaşırken puanların aynı kaldığı söyleniyor. Eskiden beri oynayanlar çok mutlu değil gibiler ama ben Steep'i elime ilk kez alan bir oyuncu olarak memnun kaldım. Daha arcade bir oyun var karşımızda. Tırabzanlarda kaymak en çok hoşuma giden noktalardan biri, söylenene göre son fizik güncellemesinin marifeti bu.
Açıkçası sporla yatıp kalkan birisi olarak Steep'e ilgimi çeken şey Olimpiyat'tı. Ancak oyundaki zamanımın çoğunu Alplerde gezip dolaşarak geçirdim. Kış sezonu da açılmışken eğer dağlık bir yerlere kaçamıyorsanız bile kendinizi oralarda hissetmeniz olası. Daha klasik bir tecrübe için Alpleri, biraz daha yeni nesil, dağlık kasaba havası için Alaska'yı tercih edebilirsiniz. Aslına bakarsanız Road to the Olympics'in oyuna en büyük etkisi de belki Asya haritası. Nefis bir manzara ve karakteristik olarak çok daha farklı bir kayak tecrübesiyle geliyor bu ek paket. Diğer iki dağın aksine Asya'da zeminle mücadele etmiyorsunuz, bazen kendinizi direkt olarak uçurumda hissediyorsunuz. Olimpiyatı çıkarsanız bile oyun yarı yarıya daha büyüyor yeni paketle birlikte.
Gezip tozup dağların sağını solunu keşfetmeye çalışmak bence çok keyifli. Mountain Story adlı ufak bölümler sayesinde her tepenin ardındaki hikayeyi öğrenme şansınız oluyor. Dağ sizinle konuşuyor bir anlamda. Gezerken elinizdeki dürbünle dağdaki yeni noktaları keşfedebiliyorsunuz. Drop zone adı verilen bu bölgeler helikopterle inebildiğiniz bir nevi checkpoint'ler. Açıkçası bu dürbün işi için "kim uğraşacak ya şimdi" diye düşünüyordum ama her şey çok rahat. Yakınından geçtiğiniz drop zone'larda oyun sizi uyarıyor ve bu bölgeleri haritada işaretliyor ki tekrar tekrar aramak zorunda kalmayın.
Steep'in esas olayı kayak ve snowboard. Bu konularda hakkını sonuna kadar veriyor tabii ki. Ancak oyunda daha farklı ekstrem sporlar da var. Wingsuit ve yamaç paraşütü ana sporlardan diğer ikisi, kızak ve BASE jump gibi diğer sporları da oyun içi para birimiyle veya DLC'yle elde edebiliyorsunuz. Lakin oyunun aslen yer sporları üzerine kurulduğunu unutmamak lazım. Wingsuit beni çok heyecanlandırmıştı ama büyük fiyasko olduğunu düşünüyorum, ne sürat hissini ne de uçuşu hissini istediğim gibi alamadım. Yamaç paraşütünü en iyi tanımlayan kelimem ise "meh". Mountain Story'ler gerektirmediği sürece kayak ve board dışına pek taşmadım.

Üşüten atmosfer

Açık dünyada gezmekten bile keyif almanızın en büyük sebebi tabii ki grafikler. Yıllardır birçok oyun hakkında okuduğum bir inceleme klişesi vardır. "Bazen durup sadece manzarayı izliyorsunuz" cümlesini kaç kez okuyup da inanmadım, hatırlamıyorum bile. Ancak Alp Dağlarında bir buzulun üstünde dolaşırken, tam da güneşin ötedeki bir dağın arkasından kaybolmak üzere olduğu bir anda, hayranlıkla görüntüye baktığımı fark ettim. Hayatımda ilk kez bu hissi yaşıyorum, tavsiye ederim. Ortalama bir sisteme sahip olduğumu hesaba kattığımızda oyunun atmosferi gerçekten büyüleyici.
Atmosfere katkı veren kısımlardan biri de kuşkusuz müzik. Serbest stil kayıp en çok puanı yapmaya çalışırken arkada çalan Bomfunk MC's – Freestyler bariz ama tat veren bir dokunuş. Tepeden aşağı inip keşif yaparken ise müzik biraz daha geriye çekilip sizi rüzgarın sesiyle baş başa bırakıyor.
Tabii ki bir yıldır piyasada olan bir oyunun defalarca kez elden geçip güncellenmiş bir hali elimdeki. Grafiklerin de üst düzey olduğunu hesaba katarsak optimizasyon gayet iyi. Yükleme ekranları yalnızca iki farklı dağ arasında geçiş yaparken karşımıza çıkıyor. Ufak tefek bug'lar var, ama oyun yeni sürüm olmadığı için bu bug'lardan çok puan kırmak gerektiğini düşünüyorum. Örneğin arkadaşlarınızı takip ettiğiniz bazı modlarda kardaki izlerin bağımsız ve kafalarına göre hareket ettiğini görebiliyorsunuz. Bu noktada bunların ayıklanmış olması gerekirdi.
Steep'in ana oyun olarak geldiği nokta yeterli. Olimpiyat konusunda ise Şubat ayı yaklaşırken heyecanı arttırmayı çok iyi başarıyor. Belki Road to the Olympics tam teşekküllü bir Olimpiyat modu değil ama Steep'in bu hali, ilk çıktığında es geçtiyseniz ona bir şans vermenizi hak ediyor. ◆ **İzge Can Günal**

KARAR

ARTI Türünün tek örneği ama bu yükün altından kalkıyor, Ubisoft bir yılda boş durmamış, oyun gelişmiş
EKSİ Olimpiyat modları beklentinin biraz altında

82

Playstore'dan dijital olarak satın alın! 

Yapım Team Ninja **Dağıtım** Koei Tecmo (PC), SIE (PS4) **Tür** Aksiyon, RPG **Platform** PC, PS4, XONE
Web playstation.com/tr-tr/games/nioh-ps4 **Dijital Dağıtıcı** Playstore

Nioh: Complete Edition

Hızlandırılmış Sengoku Dönemi kurslarımız başlamıştır...

Nioh yıllar boyunca süren geliştirilmesi esnasında çektiği tüm acıları oyuncudan çıkartmaya ant içmiş bir yapım. Sadece Dark Souls serisini anımsatan o müthiş zorluğundan bahsetmiyorum, oyunun içine girebilmeniz için okumanız gereken materyallerden, tüm karakterlerin derinliğine inebilmeniz için yapmanız gereken araştırmalardan da söz ediyorum aynı zamanda. Oyun size bu konuda hiçbir şekilde yardımcı olmuyor, öyle ki eğer meraklı biri değilseniz ve sadece oyunu bitirmeye odaklıysanız, ana düşmanımız Edward Kelley'nin ve onun daha da karanlık efendisi John Dee'nin tarihsel öneminden bihaber şekilde ölüp-dirilip ilerleyebilirsiniz. Bir dönemde adı geçen pek çok müthiş karakter yol arkadaşınızmış, karşınıza çıkan canavarlar (Yokai deniyor kendilerine) bile mitlerden alınmış, oyunun geçtiği mekanların bile sayfalarca anlatılacak hikayeleri varmış... Ruhunuz bile duymaz.
Nioh ilk defa 2004 yılında geliştirilmeye başlandığında hayli ilgi çekmiş, batılı bir samuray olan Williams Adams'ın hikayesi üzerinden yürüyecek bir aksiyon-RPG fikri direkt olarak spot ışıklarını üzerinde toplamıştı. Gel gelelim oyun 8 yıllık bir gelişim periyodunuz ardından kontağı kapattı ve bir bu esnada kendisini zaten unutmuştuk. Oyun 2015 yılında yeniden dirildiğinde de ana karakterin Geralt, oynanışın ise Dark Souls çakması olduğu yönünde türlü eleştirilerle yüzleşti. Ta ki deneyen herkesin memnun kaldığı o beta periyoduna dek.

İçimizdeki İrlandalı

William Adams bir denizci ve evet kendisi fena halde Geralt'a benziyor. Oyun açılırken bahsedilen o uzak doğu kökenli "nektar", yani Amrita'yı Japonya'dan bulup getiren ve İspanyollara karşı elde ettiği zaferde aktif şekilde kullanan Kraliçe I.Elizabeth'in yanında savaşmış. Sonra da muktedirlerin kendileriyle işi bitince -Amrita konusunda çenesini sıkı tutması için- kodese tıkılmış. Burada bizi kurtaran ise seneler önce yok olmaktan kurtardığımız bir köy halkının dualarıyla ortaya çıkan Spirit Guardian'ımız, Saoirse oluyor. Kodesten kurtulmak, heybetli London Tower'dan kurtulmak anlamına gelmediğinden ilk savaşlarımızı burada veriyoruz ve daha çayımız bitmeden öldükten sonra da oyunun hiç de kolay bir deneyim yaşatmayacağını ibrak etmiş oluyoruz. Oyunun açılış bölümü, ana düşmanımız olan meşhur simyacı Edward Kelley ile ilk defa karşılaştığımız yer. Burada oyunun ilk boss'u olan Derrick the Executoiner üzerimize salınıyor ve kendisini öldürdüğümüzü sandığımız anda Edward devreye girip kendisini Amrita sayesinde çok başka bir şeye dönüştürüyor. Hayırlı işler.

Kısa tarih & oynanış

Nioh tam olarak 1600 yılında geçiyor ve biz de Edward'ın ve tutsak ettiği sevgili Spirit Guardian'ımız Saoirse'nin peşinden Japonya'ya gittiğimizden, tam da Sengoku Dönemi'nin sonlarına denk geliyoruz. Bu dönem tarihte pek de Lale Devri gibi hatırlanmıyor. Adanın her tarafında çekişmeler var, herkes birbirinin zayıf bir anını yolluyor ve güç çekişmesi sebebiyle de militarizm tavan yapmış durumda. Yol boyunca karşımıza çıkan karakterler arasında Tokugawa Ieaysu ve öğrencisi Hattori Hanzo gibi kendi döneminde olduğu kadar günümüzde de meşhur şahsiyetler var. Oyun ise bu karakterlerin tarihsel önemlerini gözünüze sokmuyor ve siz bu adamların davranışlarını ve tepkilerini tam olarak anlayabilmek için sayfalarca Sengoku Dönemi okurken buluyorsunuz kendinizi.
Nioh: Complete Edition, daha önce konsollara çıkan oyunun PC'ye port edilmiş versiyonu ve yayınlanmış üç DLC'yi de içeriyor. Oyun Sengoku Dönemi sırasında geçiyor ancak bu dönem birebir alınmak yerine oyunun atmosferine uyum sağlayacak şekilde, olduğundan da



Simyacı

Oyundaki en büyük düşmanlarımız olan Edward Kelley ve John Dee gerçek karakterler ve kendi dönemlerinde de hayli tartışmalı insanlar. Simyayı çözdüklerine inanan da var, basit birer şaklaban ve medyum olduklarını düşünen de. Hatta John Dee'nin ölümsüzlüğü bulduğunu düşünen gruplar bile mevcut. Haliyle kendisinin Amrita ile olan ilişkisi oyunda pürdikkat takip etmeniz gerekenler arasında. ◆

daha karanlık resmedilmiş. Nioh, klasik ARPG mekaniklerini aynen taşıyor ve öldürdüğünüz düşmanlarınızın üzerinden düşen silahlar ve eşyaları lootlayabildiğiniz gibi bunları bir demirciden de satın alabiliyor veya yerde bulduklarınızı kendisine satabiliyorsunuz. Can çubuğumuzun yanında bir de Ki çubuğumuz var ve bu kısaca "stamina" ile aynı anlama geliyor. Taşıdığımız yüklerin ağırlığı, duruşumuzun (stance) düşük, orta veya yüksek olması ve yaptığımız saldırının niteliği, bu Ki çubuğunun tükenme hızını direkt olarak etkiliyor. Duruşlar da oynanışa direkt etki eden özellikler arasında, mesela yüksek duruşu seçerseniz daha etkili saldırılar yapabiliyorsunuz ancak bu sizin savunmanızın aşılmasını kolaylaştırıyor, düşük duruşta da durum tam tersi. Ben darbe yemeyeyim de nasılsa bir fırsatını bulup hasar veririm diyen sağlamcı oyuncular bunu tercih edeceklerdir.

Bu ne zorluk böyle?

Oyunda karakter gelişimi kadar silahlar üstünde tecrübe kazanmak da önemli. Bastard Sword dediğimiz şeyin farklı özellikte ve kapasitede olan bir sürü çeşidi var.
Öldüğünüzde en yakındaki Shrine'dan başlıyorsunuz ve silahlarınız yerinizde duruyor. Shrine'ların bir diğer özelliği de Guardian Spirit dediğimiz yaşayan ruhların karakterimize buradan "iliştirilebiliyor" olması. Oyunda her biri farklı özelliklerde çok sayıda Guardian Spirit var ve direkt düşmana rush yapandan tutun da alan etkili saldırılar yapana kadar pek çok yol arkadaşı mevcut.
Oyuna alışana ve William'ın yeteneklerini kullanmayı öğrenene kadar geçecek sürede bolca öleceksiniz ancak özellikle boss savaşları ciddi anlamda zor. Dark Souls'ta doğru zamanda doğru kaçınma hamlesini yaparak kısa sürede alışabildiğiniz boss dövüşleri, Nioh'da kontroller bir miktar laglı olduğu için daha uzun bir alışma süresi gerektiriyor.
Bir ARPG oyununda karakter gelişimi olur da farming olmaz mı hiç? Nioh'da farming'in en kolay yolu daha önce savaş meydanlarında ölmüş ruhların hayata dönmüş halleri, yani Revenant'lar. Her biri oldukça güçlü ve donanımlı olan bu düşmanları alt etmekte sorun yaşayacaksınız ancak gelecek ödüller ve eşyalar buna değecek.

Grafikler & eklentiler

Nioh bu konuda maalesef bir konsol portu olduğunu belli ediyor, optimizasyon pek problemli olmasa da antialiasing çok zayıf ve dokular da yakından bakıldığında William'ın kafası kadar büyük piksellerden oluşuyor. Neyse ki PC versiyonunda 60fps seçeneği mevcut ve bu da akıcılık anlamında oyunu ciddi anlamda değiştiriyor.
Nioh: Complete Edition'ın en önemli özelliklerinden birisi oyunun üç genişleme paketini de beraberinde getirmesi. Bu DLC paketleri çoğu oyunun aksine birbirini takip eden hikayelerden oluşmakta. İlki olan Dragon of the North'da karakterimiz Japonya'ya geri dönüyor ve önüne geleni yıkıp geçen ve Masamune Date tarafından kontrol edilen bir Yokai'ye karşı Tokugawa shogunluğunun yanında saf tutuyor. İşlerin karıştığı nokta ise İspanyol bir kadın casusun Masamune Date'nin elindeki Amrita'yı ülkesinin yeniden eski günlerine kavuşması için kullanmaya niyetlenmesi oluyor. İkinci eklenti olan Defiant Honor'da William halen Tokugawa'ların yanında ve İspanyol Casus Maria'yı hedeflerinden alıkoymakla meşgul. Bu eklentide tadına doyulmayan birkaç karşılaşma yaşayacağınızı da şimdiden söyleyeyim. Son eklenti olan Bloodshed's End ise Osaka kuşatması sırasında geçiyor ve karşımızda düşmanlarımızdan biri tarafından Amrita kullanarak hayat verilmiş koca bir golem var.

Son sözler

Nioh zor bir oyun, geçtiği dönemler hayli karanlık resmedildiği için The Witcher III'te olduğu gibi oturup güneşin batışını izleyebileceğiniz sahneleri de pek az. Bununla birlikte hikayesini sizin gözünüze sokmaya pek niyetli olmaması da onu Dark Souls veya Bloodborne gibi "tadını çıkartmak için emek harcanması gereken" oyunlar sınıfına sokuyor ki ben böyle oyunları severim. Tercih size kalmış. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Arka planı sağlam senaryo, mitlerden fırlamış Yokai'ler, zorlayıcı oynanış, makul fiyat

EKSİ Hikayesini anlatmakta başarısız, antialiasing neredeyse yok gibi

85



Yapım *Daedalic Entertainment* **Dağıtım** *Daedalic Entertainment* **Tür** *Macera* **Platform** *PC, PS4, XONE* **Web** *the-pillars-of-the-earth-game.com*

Ken Follett's The Pillars of the Earth: Book 2

Her adımda daha da karmaşık hala gelen bir ortamda, kime inanacaksınız?

Vakti zamanında piyasaya çıkacak diye fazlasıyla heyecanlandığım oyunlardan birisiydi Ken Follett's The Pillars of the Earth. Dergimizi takip edenlerin çok iyi bileceği üzere, oyunun ilk kısmının incelemesini birkaç ay önce yapmıştık. Bilmeyenler için kısa bir açıklama yapmak gerekirse, oyunun isminde bulunan "Ken Follett" aslında kitabın yazarı. Evet, The Pillars of the Earth esasen bir kitap hem de vakti zamanında filmi yapılmış bir kitap. Hatta bu kitap "Bir Katedralin Öyküsü" olarak Türkçeye de çevrilmiştir. Ken Follett's The Pillars of the Earth isimli oyunsa aslında bu kitabın oyuna uyarlanmış bir versiyonu. Ben de tıpkı Telltale'ın oyunlarına benzer bir şekilde üç kısma bölünmüş olan oyunun ikinci kısmı ile karşınızdayım. Kitabın Türkçe ismi için "Ne alaka abi?" demeyin zira olayların büyük bir kısmı, özellikle oyunun ilk kısmı diyelim, bir katedralin çevresinde geçiyor. Oyunumuz tam bir macera oyunu.


Bu bölümde bolca dram, bolca ölüm var

Zaten Daedalic Entertainment yapımlarını daha önceden deneyim edenler ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaklardır. Fakat bu oyunu esas muazzam kılan, 200'den fazla elle çizilmiş arka plan sayesinde gözlere şenlik sunması. Daha doğrusu çizimlerin kalitesi o kadar iddialı ve farklı ki insan ister istemez peşine takılıp gidiyor. Resmedilen dünya bu kadar kaliteli olunca, pek tabii muazzam bir atmosfer ortaya çıkmış. Karanlık, soğuk ve buz gibi bir dünya teması sanıyorum daha iyi verilemezdi.

Oyunun tüm detaylarını yeniden anlatmayacağım ama bilmeniz gereken, kullanabildiğimiz birden fazla karakter ile harikulade bir hikâyenin parçası olduğumuz. Yani anlatı bilimi bu oyunda çok güzel bir şekilde karşımıza çıkıyor diyebilirim. Oyunun akıcılığı oyuncuyu kahretmeyen seviyeli bulmacaları resmen bir diziyi birinci elden verdiğimiz kararlarla deneyim ediyormuşuz hissi yaratıyor. Tüm bu saydığım ana maddeler serinin ikinci bölümü için de geçerli. Müzikler yine zirvede ve heyecan giderek artıyor. Bu sefer biraz daha ortamlara akıyoruz diyebilirim. Yani iç mekândan ziyade dış mekânda ter döküyoruz. İlk bölüme nazaran daha çok karakteri kontrol ediyor, hikâyeleri farklı şekillerde deneyim ediyoruz. Ayrıca çizim üzerine odaklı olmasından dolayı sınırlı olabileceğini düşündüğüm animasyonlar konusunda da iddialı gelişmeler söz konusu. Bunların en başında ilk bölümde olmayan, obje kullanma ve hatta fırlatma opsiyonları geliyor. Ayrıca olaylar giderek daha karanlık bir hale bürünüyor. Sanıyorum ilk bölümde gördüğüme nazaran on kat fazla kan ve ölüm gördüm. Hemen her karakter farklı bir etkileşim halinde ve hikâye resmen zirve yapıyor. Hatta ikinci bölüm öyle bir final yapıyor ki yani üçüncü bölüm ne zaman çıkacak diye hemen internete daldım. (Mayıs ayında çıkıyormuş). Tüm bunların haricinde, bir yandan bulmaca çözerken, bir yandan da peşimizde olan düşmanların yarattığı gerginlik net bir şekilde oyuna yansıtılmış. İyi ve kötü arasındaki husumetin gelebileceği boyular ve dönemin inanç sisteminin ortaya çıkarabilecekleri de harika şekilde işlenmiş. Oyuna dahil olan yeni karakterler ve senaryoya yaptıkları etkiler de dikkat çekici. Anlayacağınız Ken Follett's The Pillars of the Earth ikinci bölümü ile beni benden almayı yine başardı. Başta macera türü oyun sevenler olmak üzere, orta çağ teması ve hikâyeciliği sevenlerin kaçırmaması gereken bir oyundan bahsediyoruz. Bu oyun gerçekten de deneyim edilmeyi fazlasıyla hak ediyor.

◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Muazzam hikâye, oyuna eklenen yeni mekanikler, hızlanan oyun yapısı
EKSİ Sadece macera oyunu sevenlere hitap etmesi, kimileri için yavaş kalan oyun yapısı

85

Yapım *HexaDrive, Capcom* ***Dağıtım*** *Capcom* ***Tür*** *Aksiyon, Macera* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *www.okami-game.com*

Okami HD

Tarihin en "güzel" oyunlarından birine yüksek çözünürlükte dönüş...

Daha önce Viewtiful Joe gibi müstesna bir seriyi yaratan Clover Studio, Okami'yi ilk tanıttığında tek kelimeyle "bayılmıştık". Okami o güne dek gördüğümüz en güzel şeylerden biriydi ve fırça mekaniğinden çok öte güzellikler içeren pek çok detayı bünyesinde barındıran bir yapımdı. Oyunu çok beğendik, kapak yaptık, tüm oyun basını da müthiş puanlar ile bu nadide eseri destekledi ancak iş satış tarafına geldiğinde Okami yapımcısının kasasında koca bir deliğe yol açtı. Clover Studio bu yüzden 2007'de kapılarını kapadı ve ekibin yaratıcı çekirdeğinin büyük bir bölümü daha sonra Bayonetta ve Vanquish gibi güzellikleri yaratacak olan Platinum Games bünyesine katıldı. Okami güzeldi, daha önce denenmemiş bir şeydi ve maalesef "kimseye oynatamadığımız en iyi oyunlar" arasına katılmıştı. Satış rakamları beklentilerin o kadar altındaydı ki oyun çıkışından üç sene sonra bile kar etmesine yetecek satış rakamını görememişti.
Günler geçti ve Okami'nin değeri insanlar tarafından bilinmeye başladı, bu da PS3'e port edilmesini sağladı ve pat! Oyun bir anda satmaya başladı. Okami'nin devamının gelmesini beklemiyor olsak da Capcom'un oyunu PC, PS4 ve Xbox One'a port etmesi de direkt olarak bu "kıymetini bile" durumu ile ilişkilendirilebilir. Bir de tabii, taşı sıkalım suyunu çıkartalım anlayışıyla.
Oyunun hikayesi Kamiki köyünde başlıyor. Bu köy her ne kadar huzurlu gözükse de Orochi adlı sekiz başlı bir yılanın tehdidi altında. Mağarasında uyuyan Orochi her sene uyanıyor ve festival zamanı köye musallat olarak seçtiği bir bakireyi kendisine kurban olarak seçiyor. Köylülerin artık kanıksadığı bu döngü, sevgilisinin kaybını kabullenmeyen Nagi'nin başkaldırması ile sekteye uğrar. O ana kadar köyde dolaşan ve halkın "tekinsiz" dediği Shiranui adlı beyaz kurt da Nagi'nin gücü tükenmek üzereyken Orochi ile savaşa tutuşur ve gücü bitmek üzereyken gökten çağırdığı kılıç ile Nagi'nin Orochi'yi yenmesini sağlar. Kötü yaralandığından hayatını kaybeder ve köyde adına bir büst yapılır. Kamiki yüz sene boyunca huzur içinde yaşar, ta ki biri gidip kılıcı yerinden çıkartana ve Orochi'yi serbest bırakana kadar...
Okami bir aksiyon-macera oyunu ve uzak doğu efsanelerinin üzerine kurulmuş bir yapım. Oyunda yönettiğimiz beyaz kurt, aslında Japonların güneş tanrısı Amaterasu'nun bir formu ve oyunda gördüğümüz çoğu insana bizim gördüğümüz şekliyle gözükmüyor. Shiranui'nin bir reenkarnasyonu olduğunu düşünenler bile onun Amaterasu olduğunun farkına varmış değil.
Oyunda yönettiğimiz Amaterasu'nun düşmanları yenip engelleri aşmasına yardım etmek için eşsiz bir yeteneğimiz var, resim fırçası! Bu fırça sayesinde düşmanların yaptığı menzilli saldırıların önüne duvarlar çekebiliyor, çevrelerine daire çizere tekinsiz düşmanları verimli birer ağaca çevirebiliyor veya yıkık köprüleri onarabiliyoruz. Her istediğinizi yapabileceğinizi düşünmeyin, bu yetenekler hayli primitif.
Oyunun grafikleri 2006 yılında çok yenilikçiydi ve zaman içinde cel-shaded tekniği pek çok oyunda kullanılmasına rağmen halen "yenilikçi" gözükmesi de Clover Studio'nun nasıl büyük bir iş başardığını bir kez daha kanıtlıyor.
Yerimiz az, bağlayalım. Okami tek sayfada anlatılabilecek bir oyun değil ve eskiden oynayan oyunculardan ziyade henüz oynamamış olanlara hitap ediyor. Açıkçası oynamayan varsa eksiklik hissetmiştir diye düşünüyorum, bu da şahane bir fırsat. ◆ **Kürşat Zaman**



KARAR

ARTI Çoklu platform desteği, harika gözüken çizimler, ilgi çekici hikaye
EKSİ Yenilik barındırmaması sebebiyle oynayanlar için tekrar olacaktır

88







Sağlık ve zırh durumunuz biraz alt tarafta kaldığından, ölüme ne kadar yakın olduğunuzu pek anlayamıyorsunuz.



Yapım *id Software* ***Dağıtım*** *Bethesda Softworks* ***Tür*** *FPS* ***Platform*** *PC, PS4* ***Web*** *www.doom.com* ***Türkiye Dağıtıcısı*** *Aral*

Doom VFR

Cehennemin derinliklerine gerçekçi bir şekilde inip silahımızı zebanilerin kafasına yaslıyoruz; hazırlanın!

VR teknolojisi aslında FPS'ler için çok iyi bir seçim lakin insanoğlunun büyük bir çoğunluğu VR ile birlikte gelen "motion sickness", yani "fazla hareket yüzünden mide bulantısı ve diğer rahatsızlıklar"dan mustarip olduğundan, şöyle kallavi bir FPS heyecanını bir türlü yaşayamamıştık, ta ki Doom'a kadar.

2016'nın Doom'unun "hafifletilmiş" versiyonu üzerine kurulu olan Doom VFR'ı denemek için iki farklı olanağınız var. Ya sağlam bir PC'ye bağlı olan HTC Vive'ınızı kullanacaksınız, ya da bir adet PSVR satın almış olmalısınız.

Geçen yılın Doom oyunundaki bölümleri kullanan ve bizi bolca aksiyon dolu zebani avına sürükleyen Doom VFR, pek uzun bir oyun değil ama zorlu mücadeleleriyle bir kısmı tekrar tekrar oynamaya ittiğinden, bir hayli uğraştırıyor.

Ben oyunu PSVR ve Farpoint'le birlikte gelen Aim Controller adındaki silah aparatıyla oynadım (PS Move ve normal DualShock ile oynamak da mümkün.) ve gerçekten büyük bir keyif aldım. Motion sickness dediğim halt beni zerre etkilemediğinden de oyundaki tüm rahatlık ayarlarını sıfırladım ve normalde bir FPS'yi nasıl oynuyorsam, Doom VFR'ı da öyle oynadım.

Şayet ki hareket kısmı sizi rahatsız ediyorsa dönüşlerinizi kısıtlamak ve sadece ışınlanarak oyunu oynamak da mümkün. Böyle bir durumda kafanızı çevirip gördüğünüz yöne doğru sürekli ışınlanmanız gerekiyor –ki bu yöntem oyunu bir hayli hantallaştırıyor. İşin kötüsü oyunu HTC Vive'da oynamak isteyenlerin bu yöntemden başka bir kontrol mekanizması kullanması mümkün değil. Oyunun ilerleyen kısımlarında gerçekten büyük bir karmaşa olduğundan da bence oyunu sırf ışınlanarak oynamak imkansız.

Tabii grafiksel açıdan HTC Vive daha ileride ama PSVR'da da ortam pek fena değil. Hele ki Skyrim'den sonra gördüklerimin ilaç gibi geldiğini söyleyebilirim.

Silah ve sağlık-zırh/ışınlanma yavaşlatması/cephane geliştirmeleri de yapmamıza izin veren Doom VFR, her aksiyon dolu bölüm arasında sakinleştirici niteliğinde, ufak gezme tozma ve bulmaca çözme işleri de veriyor bize. Yeri geliyor alevleri söndürmek için bir yangın söndürme tüpü arıyoruz, yeri geliyor şifre çözmek için ufak bir oyun oynuyoruz. Bunların hemen ardından da yeniden bölge karantinaya alınıyor ve zebanilerle burun buruna geliyoruz.

Tabanca aparatıyla bile aksiyonu tam yönetemediğimizi söyleyerek de oyunun –bencetek eksisini belirtmiş olayım. Kendi etrafımızda dönemediğimiz için (Kamera silahı algılayamıyor.) dönüşlerde biraz yavaş kalıp düşmanlarımızı hassasiyetle öldüremiyoruz. Ayrıca nişan almaya alışmak da biraz zorlu bir süreç; aynı anda 15 tane düşmanla baş etmeye çalıştığınızı düşünürseniz...

PSVR'ın silah aparatı çok iyi bir cihaz olduğu için Doom VFR'dan da keyif almak mümkün ama bu aparata sahip değilseniz, oyunun fiyatının düşmesini bekleyip de almanızda hiçbir sakınca yok. Hele ki Doom'u daha önce oynadıysanız. ◆ **Tuna Şentuna**



Roketatarın oyunda bulunma amacı bu tip iri zebaniler.

KARAR

ARTI PSVR ve silah aparatıyla oyun çok eğlenceli. Görsellik PSVR için bile iyi.
EKSİ Her türlü kontrol seçeneğinde yavaş kalabiliyorsunuz

81





Yapım *Monolith Soft* **Dağıtım** *Nintendo* **Tür** *RPG* **Platform** *Switch* **Web** *xenobladechronicles2.nintendo.com*

Xenoblade Chronicles 2

Bulutlarla kaplı, uçsuz bucaksız bir deniz ve asla umudunu kaybetmeyen bir "çocuk". Nintendo Switch'in yeni silahı sizlerle!

2017, tartışmasız şekilde Nintendo'nun kabustan uyandığı sene oldu. Bunda en önemli rolse Nintendo Switch'e aitti. Tabii ki bu başarının tek sebebi Switch'in yenilikçi tasarımı değildi. Switch sayesinde Zelda ve Mario serisi tekrardan evlerimize konuk oldu ve her iki oyun da yılın oyunu adayları arasındaydı. Bu denli parlak bir seneyi aynı şekilde bitirmek isteyen Nintendo'nun son silahıysa Xenoblade Chronicles 2.

Dürüst davranmak gerekirse RPG seven bir insan değilim. Ancak Switch'e çıkan tüm oyunları da elimden geldiğince deneyimlemeye çalışıyorum. Xenoblade Chronicles 2'ye de aynen bu şekilde başladım. Türü pek sevmediğim için oyundan beklentim de üst düzeyde değildi. Ne var ki açılış sahnesi her şeyi tersine çevirmeyi başardı. Bunu başaransa, üstü bulutlarla kaplı, uçsuz bucaksız bir denizden oluşan, insanların denizin üstünde yüzen titanların sırtında yaşamaya çalıştığı ütopik dünyaydı. Oyun boyunca başına gelen onca aksiliğe rağmen her zaman umudunu koruyan karakterimiz Rex ise zamanla oyuna daha da bağlanmamı sağladı. Sonunda kendimi en küçük boş zamanımda bile oyunu oynarken buldum.

Xenoblade Chronicles 2, JRPG seven -özellikle Final Fantasy- oyuncular için pek çok tanıdık öğeyi içinde bulunduran bir yapım. Savaş sistemi de bu öğelerin başında geliyor. Girdiğiniz mücadelelerde kazanan tarafı öncelikli olarak karakterinizin seviyesi, eşyaları ve özellikleri belirliyor. Bunun ardındansa yeteneklerin ve "driver" adı verilen karakterlerin doğru kullanımı geliyor. Driverlar, "blade" adı verilen savaşçılara bağlı olan ve bu savaşçılara çeşitli özellikler veren karakterler. Her bir driverın Rex'e verdiği ek özellikler dışında, sahip oldukları element gücüne göre rakibe olan etkileri de değişkenlik gösteriyor. Örnek vermek gerekirse, gücünü ateşten alan bir düşmana su özellikli bir driver ile saldırdığınızda verdiğiniz hasar miktarı önemli ölçüde artıyor ve muhtemelen öldüremeyeceğiniz bir düşmanı bir anda yerle bir ediveriyorsunuz. Bunun dışında savaşlar sırasında yeteneklerin kullanımı ve combolar da oldukça önemli bir rol oynuyor.

Xenoblade Chronicles 2, JRPG sevmeyen beni bile kendisine kolayca bağlamayı başarabilen bir oyun. Bu yüzden gönül rahatlığıyla "Tamam bu oyun olmuş!" diyebiliyorum. Ancak bu demek değil ki sorunsuz bir oyun sizleri bekliyor. Oyunun en büyük sorunuysa taşınabilir moddaki grafikler. TV'de 720P çalışan oyun taşınabilir modda 360P'ye kadar düşen çözünürlüğüyle büyük hayal kırıklığına sebep oluyor. Bunun yanında bazı oyun içi hatalar da barındıran Xenoblade Chronicles 2 maalesef konsol aldıracak seviyeye çıkmayı başaramıyor. ◆ **Tolga Yüksel**

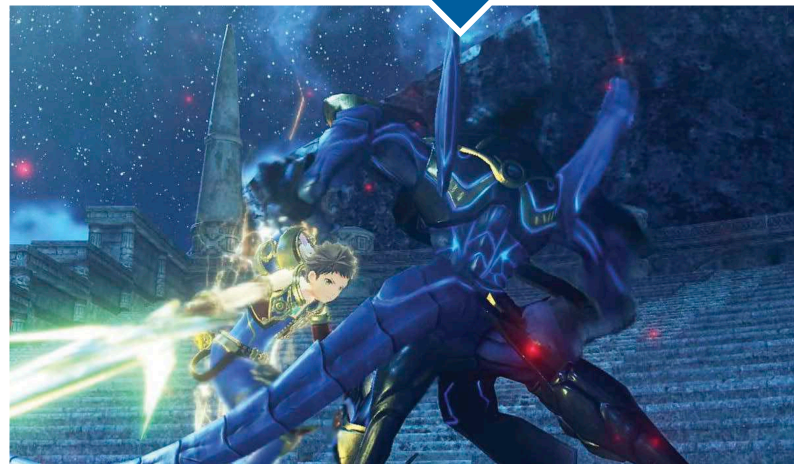
KARAR

ARTI Rengarenk Dünya, keyifli hikaye, oldukça uzun oyun süresi

EKSİ Taşınabilir moddaki grafikler, zaman zaman kendini tekrar ediyor

85







Yapım *IMGN.PRO, Fool's Theory* ***Dağıtım*** *IMGN.PRO* ***Tür*** *Aksiyon, RPG* ***Platform*** *PC* ***Web*** *seven-game.com*

Seven: The Days Long Gone

Gizlilik, aksiyon ve RPG öğeleri desek? Cyberpunk desek? Açık Dünya desek?

Basılı yayın olmanın online mecralara göre bazı sıkıntılı tarafları var, en önemlisi de bir oyun hakkında yazdıklarınızın o haliyle "kayda geçiyor" olması ve daha sonra üzerinde değişiklik yapamıyor olmanız. Elbette bu da "zamanlama" ve "şans" faktörlerini bir miktar işin içine sokuyor. Peki bunları niye anlatıyorum?
Seven: The Days Long Gone, Fool's Theory isimli yeni yetme oyun firması tarafından geliştirilen, cyberpunk temalı izometrik bir RPG/Gizlilik/Aksiyon oyunu. Oyun Aralık başında piyasaya ilk çıktığı günlerde öyle kötü bir durumdaydı ki, eline sopayı alan bodoslama girişti. Adım başı oyunun çökmesi, gizliliğe önem veren bir oyunda sizi duvarların arkasından görmekle kalmayıp aynı duvarların arkasından sizi sopalayan düşmanlar, bitmeyen görevler ve daha neler neler.
Diğer taraftan yapımcı firma hiç umulmadık bir performans ve yirmi günde çıkan yedi yamanın ardından, oyunun çoğu önemli sıkıntısını süratle çözmeyi başardı ve pek çok mecra kendisini güncellemek zorunda kaldı.
Seven: The Days Long Gone uzak gelecekte kurulmuş bir temaya sahip. Öyle ki insanlık kendisini birden fazla defalar yok etmeyi başarmış ve nihayet despotlukla yönetilen bölgelere ayrılmış. Oyun, denizin ortasındaki bir hapishane olarak adlandırabileceğimiz Peh adasında geçiyor ve usta bir hırsız olan ana karakterimiz Tariel'in burasıyla hiç de hoş anıları yok. Diğer taraftan bu ada, eski bir dostun da yardımıyla ortaya çıkartabileceğimiz pek çok sır barındırmakta ve açık dünya olarak tasarlanan oyun hayli sağlam bir kurgu vadediyor.
Unreal Engine 4 ile tasarlanan oyunda asıl amaç gizlilik olsa da bu düşmanların sizi kısa sürede aradan çıkartabilecek kadar güçlü olmasından kaynaklı, zoraki bir durum denilebilir. Oyun pratikte bir hack & slash RPG gibi deneyim edilebiliyor ve yerden düşen eşyalarla karakterinizi güçlendirebiliyor, isterseniz gizlilik falan boş verip aksiyonun ortasına dalabiliyorsunuz. Aynı durum oyunda ilerledikçe açabileceğiniz yeni yeteneklere de işlenmiş durumda. Basitçe aksiyon veya gizlilik arasında yapacağınız tercihler oyun deneyiminizi şekillendirecek diyebiliriz.
Bu noktada hemen söylemek isterim, aynı anda iki düşmanla bile baş etmek hayli zor ve doğru düzgün kotarılmamış spawn noktaları sebebiyle bir gardiyanın tepenizde spawn olma olasılığı hiç de az değil. Kısaca, aksiyondan bir türlü kaçamıyor ve kendinizi Thief'ten ziyade bir Diablo oyunu oynuyormuş gibi hissediyorsunuz.
Oyunda nereye gideceğinizde özgür olsanız da hem bölüm tasarımları hem de görevler size sanki çizgisel bir oyun oynuyormuşsunuz gibi hissettiriyor. Halkla da konuşabiliyorsunuz ancak diyaloglar genellikle basit ve tekdüze muhabbetlerden ibaret. Bir Oblivion beklemeyin.
Seven'ın grafikleri de son derece güzel gözüküyor ve cyberpunk atmosferini dibine kadar veren harita tasarımları takdire şayan. Aynı zamanda oyun orta seviye sistemlerde bile son derece tatminkar bir performans gösteriyor, yamaların ardından teknik sorunların da önü alınmış durumda.
Sonuç olarak, Seven: The Days Long Gone belki bir başyapıt değil ancak sizi yirmi saate yakın oyalamayı garanti eden ilginç teması, canınız nasıl istiyorsa öyle oynamanıza izin veren oyun mekanikleri ve güzel grafikleri ile aksiyon / RPG oyuncularının dikkatini çekecek bir yapım olmuş. Bu yüzden 57 TL'lik fiyat etiketini eksi olarak değerlendirmiyorum.
◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı grafikler, ilgi çekici cyberpunk teması, özgürlük sunan oyun modeli
EKSİ Gizlilik mekaniklerinin hakkını veremiyor, diyalog seçenekleri yavan

82

Ver Level'ı! Curse of Osiris ile daha önce 20 olan seviye sınırı 25'e ve 305 olan Power level sınırı da 335'e çıkartılıyor. ◆

Yapım *Bungie* ***Dağıtım*** *Activision Blizzard* ***Tür*** *FPS, MMO* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *www.destinythegame.com* ***Türkiye Dağıtıcısı*** *Aral*

Destiny 2 Curse of Osiris

Bu acele niye Bungie?

Evet bu acele niye Bungie, tekrar soruyorum... Neyse cevabı ben vereyim isterseniz; bu acelenin sebebi Destiny 2'nin "endgame" olarak nitelendirilen kısmının eksikliği desek doğru olacaktır. Böylesine MMO türevi oyunlarda en önemli nokta, karakterimizi kasıp son seviyeye getirip, endgame ile saatlerce eğlenmektir. Ancak biraz evvel de bahsettiğim gibi, Destiny 2'de son seviyeye geldiğimizde yapılacak etkinlik oldukça az. Strike'ları baştan sonra defalarca bitirdikten, Crucible'da onlarca insanı avladıktan ve benzeri sayısız etkinlikten tamamladıktan sonra henüz Power Level'ımı son seviyeye bile getiremeden oyundan sıkılmıştım, açık konuşayım. Curse of Osiris, oyuna çok şey katacağını ve beni tekrar kazanacağını düşündüğüm bir DLC'ydi. Ancak işler pek de umduğum gibi gitmedi diyebilirim. Gelin detaylara bakalım...



Öncelikle Curse of Osiris ismi, oyunu oynayanların hemen tanıyacağı Destiny'nin efsanevi Warlock'u Osiris'den geliyor. Kızıl Savaş sırasında Mercury'de gizli bir kapının açıldığını ve Osiris'in de bu kapıların arkasında kapana kısıldığını fark eden bir diğer Warlock, yani Ikora Rey, bizi kurtarma görevine davet ediyor. Hikaye genel olarak çok yüzeysel anlatılmış durumda. Ne Osiris'in geçmişi, ne de orada ne aradığı hakkında fazla bir şey bulamıyoruz. Üstelik de hikaye kısmı oldukça kısa. Birkaç saat oynadıktan sonra bir bakmışız DLC hikayesi yitip gitmiş. Üstelik ara sahnelerin azlığı da cabası...

Biraz evvel Mercury'den bahsetmiştim. Burayı koca bir gezegen olarak düşünenler olacaktır ancak durum pek de böyle değil. Ufacık bir bölge ve üzerine yerleştirilmiş bir portaldan, bir public event'ten ve üç adventure görevinden başka bir şey bulamayacaksınız. Bahsetmiş olduğum portaldan da The Infinite Forest ismi verilen başka bir bölgeye geçiş yapabiliyoruz ki burası da adeta birbirini tekrarlayan kaplamalardan başka bir bölge değil.

PvP kısmında da aman aman bir yenilik bulunmuyor. Zaten halihazırda ana oyunda yetersiz olan mod sayısına insan bari bi' tanecik de olsa ekleme yapar... Ama yok, Bungie iki yeni Crucible haritası ekleyerek bizleri mutlu edeceğini düşünmüş herhalde. Bu kadar eksinin yanında artı olan şeyler yok mu? Elbette var. Eklenen iki yeni strike (A Garden World ve Tree of Probabilities) ve Leviathan raid'i, Curse of Osiris'in oynarken keyif aldığım yegane tarafları. Zaten kalabalık olarak yapılan etkinlikler her daim keyifli olmuştur, o da ayrı bir konu...

Oyunu daha da ileriye taşıyacağını ve oyuncuları kendine tekrar bağlayacağını düşündüğüm ancak sonunun hiç de öyle olmadığı, koca bir para tuzağı olmuş Curse of Osiris. Şu tabloyu gördükten sonra pek umutlu olmasam da, henüz adı belli olmayan ve ilkbahar aylarında piyasaya çıkacak olan ikinci eklenti paketi bakalım bize neler getirecek? ◆ **Emre Öztınaz**

KARAR

ARTI Yeni strike'lar ve Leviathan Raid'i
EKSİ Yeteri kadar yenilik bulunmaması, başarısız hikaye, Mercury bölgesi

54

Yapım Pieces Interactive, THQ Nordic *Dağıtım* THQ Nordic *Tür* RPG *Platform* PC *Web* thqnordic.com/games/titan-quest-anniversary-edition

Titan Quest: Ragnarök

Yunan mitolojisinden İskandinav mitolojisine doğru uzanan, eski ama bir o kadar da yeni bir yolculuk...

Mitoloji ile aran nasıldır bilmem sevgili okur ama ben küçüklüğümden beri pek bir ilgiliyim. İlk başta Mısır mitolojisi ile başladığım yolculuk, akabinde ardı ardına gelen farklı serüvenlere dönüştü. Fakat tüm bu çıkılan serüvenler arasında en çok İskandinav mitolojisini sevdim.



Fantastik edebiyat ve buradan hareketle rol yapma oyunlarının da bir noktada kökünü oluşturan mitolojiler, bugün bile yaratılan birçok yeni fikrin esin kaynağı olmayı başarıyor. Pek tabii özellikle son yirmi yıllık süreye baktığımızda oyun dünyasının hem fantastik edebiyattan, hem de farklı bölgelere ait mitolojilerden ziyadesiyle etkilediğini görüyoruz. Bu oyunlara verilebilecek en iyi örneklerden birisi de Titan Quest olacaktır. 2006 yılında, gerçekten de sıcağın zirvesi bir yaz günü piyasaya çıkışını dün gibi hatırlıyorum. İnsanların Diablo III beklemekten sıkıldığı, bir yandan da Diablo II oynamaktan bıktığı, iyi bir hack & slash oyununa hasret kaldığımız bir dönemden bahsediyorum. Klima altında uzun süreler geçirmek için muazzam bir yapım olan Titan Quest, "önümüze gelene yüz tekme" şeklinde her yana vura vura koşturduğumuz, envaı çeşit mitolojik düşmanla savaştığımız bir eserdi.

2007 yılında Immortal Throne isimli eklenti paketi ile kendisini yenileyen yapım, birçok eleştirmenden geçer not almayı başarmış olsa da zaman içerisinde yitip gitti. Fakat gerçekten "durup dururken" yeni eklentisi Ragnarök ile piyasaya çıktı. Sanıyorum çok az insanın haberi olan bu muzip yapım, aslında sadece bir eklenti paketi olmaktan çok daha fazlasını sırtında taşıyor!

SAĞDA **Sizden büyük canlılara dikkat etmekte fayda var**
ALTTA **Çözünürlük ve efektlerdeki yenilikleri her an deneyim etmek mümkün**



Nereden geliyoruz?

Öncelikle birazcık Titan Quest'ten bahsedelim zira tamı tamına 11 yıllık bir oyun yeniden aramıza katıldı. Efendim Titan Quest özellikle Diablo oynayanların yakından tanıyacağı hack & slash mekaniği üzerine kurulu bir yapım. Benzeri türdeki oyunlardan farklı olarak, herhangi bir sınıf seçmek yerine, sahip olduğumuz karakteri farklı yetenek ağaçları altında geliştirerek, bir hayli şahsımıza münhasır bir karakter yaratıyoruz.
Oyunda toplam on farklı yetenek ağacı bulunuyor ve bu ağaçların her birisi kendi içerisinde onlarca farklı yeteneğe, bu yetenekler de farklı seviyelerde geliştirilme potansiyeline sahip. Farklı yetenek sistemi ile dikkat çekmeyi başaran Titan Quest, bu özelliğini korumayı başarmış, hatta birkaç adım ileriye götürmüş gibi duruyor. Her seviye atladığımızda özellik ve yetenek üzerine yatırım yaparak geliştirdiğimiz karakterimizle birden fazla işi aynı anda yapabilmek, kesinlikle çok eğlenceli. Türün bir diğer özelliği olan eşya toplama konusunda da üzerine düşeni yapan oyunda, etraftan bolca eşya topluyor ve karakterimizin gücüne güç katıyoruz. Farklı zorluk seviyesindeki düşmanlar ve boss'lar ile karşılaşarak bitirdiğimiz ana senaryosunun yanı sıra, multiplayer desteği de sunan yapım, çıktığı günden beri bir şekilde deneyim edildi. Fakat Ragnarök eklentisi ile birlikte birçok yeniliğe de kapılarını açtı.

Nereye gidiyoruz?

Aynı zamanda "Anniversary Edition" olma özelliğine de sahip oyun ile birlikte gelen yeniliklerin en başında pek tabii ki grafik optimizasyonu yer alıyor. Bundan önce çözünürlük konusunda büyük sıkıntılar yaşayan yapım, artık rahatlıkla 1080p çözünürlüğü destekleyebiliyor. Tabiri caizse cam gibi bir görsellik sunan geliştirilen grafik teknolojisi sayesinde, PS2 grafiklerinden GTX 1080 ekran kartına geçmiş gibi hissettim. Çözünürlükle beraber animasyonların ve gölgelendirmelerin tümünde de güncellemeler yapılmış. Özellikle animasyonlar eskiye göre çok canlı ve farklı efektleri aynı anda görmek tüm kalabalığa rağmen mümkün. Ayrıca fizik motorunda da bazı geliştirmeler yapılmış ama halen karakterimizin abuk sabuk yerlere takılabildiğini de söylemeden geçemeyeceğim. O köşelerde takılma illa olacak demek ki...
Oyunu daha geniş bir açıdan deneyim edebilmek de büyük rahatlık sunmuş. Bu sayede haritayı çok daha iyi kontrol edebiliyoruz. Düşmanların optimizasyonları da eskiye göre büyük oranda geliştirilmiş. Açtığımız zorluk seviyesine göre, oyuna olan etkileri çok büyük. Ayrıca oyunu normalden hızlı oynamayı düşünenleri uyarmak istiyorum: Önce normal hıza alışın çünkü farklı bir Titan Quest deneyim edeceksiniz!

Bu oyunda neler oluyor?

İsminden de anlayabileceğiniz üzere bazı korkunçluklar olduğu kesin. Daha önceden karakteriniz yoksa, yeni açılan haritaya gitmek için biraz uğraşmanız gerekecek. Fakat daha önceden bir karakteriniz varsa çok şanslısınız. Dilerseniz bu karakteri yeni oyuna "import" edip yolunuza devam edebilirsiniz. Yeni eklenen İskandinav dünyası, bu mitolojide bulunan birçok varlığa ve eşyaya ev sahipliği yapıyor. Evet, doğru duydunuz: Varlık ve eşya. Ragnarök ile birlikte hali hazırda olan eşya havuzu büyük ölçüde genişlemiş. Artık İskandinav mitolojisinden tanıdığınız farklı eşyaları görmeniz işten bile değil. Ayrıca bu yenidünyada karakterimizi çıkarabileceğimiz en üst seviye de 85'e çekilmiş durumda. Craft yapmayı ve güçlü eşya peşinde koşmayı sevenler için de yeni "Relic" ve "Charm"lar da oyuna eklenmiş bulunuyor. Yeni eşyaları eski bölümlerde bulabilmek de oyunu tekrar oynanabilir kılmış. Bir önceki eklenti paketi Immortal Throne ile gelen "Dream" yetenek ağacına, Ragnarök ile "Runes" eklenmiş. Karakterimizin silahlarını farklı şekillerden güçlendirmeye yarayan bu yeni ağaç, fazlasıyla etkili olmuş. Özellikle Warfare üzerine uzman bir karakteriniz varsa, Runes ile durdurulamaz olacaktır.
Bir anda ortaya çıkan Titan Quest: Ragnarök, beni kendisine bağlamayı başardı ama ben oyunun orijinalini de beğenmiştim. Hani ilk halini beğenmeyenler, bu versiyonu da beğenmeyecektir gibi anladım. Yeni eklenen harita da açıkçası düşündüğümden kısa sürdü ama etrafta bulunan düşmanlar ve atmosferin kendisi, esas dikkat çeken noktaların başında yer aldı. Oyun grafiksel açıdan geliştirilmiş olmasına rağmen halen yukarıda bahsettiğimiz bazı sorunlar mevcut. Multiplayer deneyimi ise başlı başına bir dram. Özellikle Amerika üzerinden açılan sunucularda çok fazla gecikme var. Hatta bazı Fransız sunucularında bile 256 Kbs ile oyun oynuyor gibi hissettim. Oyuna en baştan başlamadan farklılıkların tümünü görmek biraz zor ama işte eklenen yeniliklerin de çok daha fazla olması gerekiyordu.
Tek bir harita ve yeni eşyalar pek yeterli olmamış. Ha, oynanır mı? Oynanır.
◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Geliştirilmiş grafikler, geliştirilmiş yetenek ağacı, loot yapmayı sevenler için birebir
EKSİ Multiplayer deneyimi ızdırap verici, yeni harita çok küçük, vuruş algılama sıkıntıları

70









***Yapım** KING Art **Dağıtım** THQ Nordic **Tür** Macera **Platform** PC, PS4 **Web** blackmirror-game.com*

Black Mirror

Nedir şu klasik point&click macera oyunları ile alıp veremediğiniz?

Macera oyunlarına olan düşkünlüğümü bilen bilir. Özellikle 2000'li yılların başında macera oyunlarına adeta aşıktım. Black Mirror üçlemesi de bunlardan birisiydi. Tabii durum böyle olunca yenilenmiş bir Black Mirror'ı düşündüğümde epey bir heveslendim. Gelgelelim bu sefer temkinliydim çünkü yeni bir Syberia vakası daha yaşamak istemiyordum. Fakat yine olan oldu ve ne yazık ki tıpkı Syberia serisinde olduğu gibi Black Mirror'dan ziyade bir hayal kırıklığı buldum karşımda. Neden mi? Çünkü birilerinin klasik macera oyunu kontrolleri ile bir derdi olacak ki Syberia 3'de olduğu gibi berbat bir kontrol mekaniği yerleştirmişler oyuna, işte ondan!
2017 yapımı Black Mirror, daha çok ilk oyunun yeniden uyarlanması olarak karşımıza çıkıyor. Yani küçük farklılıklarla hikaye aslında aynı, karakterler ve olayların geçtiği yer farklı.
Oyuna ilk girdiğimizde bir adam, birilerinden (veya bir şeyden!) amansızca kaçmaktadır. Kaçarken de "seni koruyacağım oğlum", "seni almalarına izin vermeyeceğim oğlum" gibi sözler eder ve artık hayal midir, gerçek midir bilemediğimiz bir siluet karşımıza çıktıktan sonra adam yaşamına son verir. Bu giriş bölümünden sonra adamın ana karakterimiz David Gordon'un babası olduğunu öğreniriz.
Karakterlerin ve malikanenin farklı bir yerde olmasının yanı sıra, oyunun geçtiği yıl da farklı. Üçleme günümüzde geçerken yeni Black Mirror, arabalardan ve gaz lambalarından edindiğimiz ipuçlarına göre 1920'li yıllarda geçiyor. Hikaye bakımından oyunun hakkını yiyemem. Sürekli bir merak söz konusu ve birkaç tane jump scare'i saymazsak kasvetli havasıyla karşısındakini iyi geriyor. Dört-beş saate bitirilebilen yapımın süresi bir macera oyununa göre kısa. Tabii bulmacalar da buna göre ayarlanmış. Komplike, puzzle tarzı bir şey beklemeyin. Matematik problemleri gibi kafa yorduran bulmacalar var ama geneli bir nesneyi bulup doğru yerde kullanmak üzerine çünkü berbat kontroller bunu gerektiriyor!
Kontroller tıpkı 2017 yılının hayal kırıklıkları arasında gösterilen Syberia 3 gibi. WASD kombinasyonu ile yürüyor, mouse ile kamerayı yönetiyor ve etkileşime geçilebilen bir nesne çıkarsa ekranda görüyoruz. Denemedim ama muhtemelen gamepad kontrolü daha rahattır. Kamera sürekli arkada kalıyor ve bazen kafasına göre takılıyor, önünüzü görene kadar doksan takla atıyorsunuz. Bir nesneyi görebilmek için dibine kadar gitmek şart, bazen kamera aniden dönüyor ve istemediğiniz yöne koşarken buluyorsunuz kendinizi, bu süreçte envanterdeki nesneleri kullanmaya çalışmak da dert. Daha anlatayım mı? Kısacası kaliteli grafiklerle süslenen iyi bir hikayenin anlatımı kontrollerle baltalanmış durumda. Buna bir de uzun yükleme ekranlarını ekleyin... Sanırım ilk defa bir oyunun çabuk bittiğine sevindim.
Şahsen KING Art gibi kaliteli macera oyunları sunan bir yapımcıdan bunu beklemezdim. Bu oyun klasik kontrollerle o kadar iyi olabilirmiş ki... Telltale'in sunduğu etkileşimli macera oyunları ve bu tarz hantal kontroller yüzünden gün geçtikçe ne yazık ki klasik macera oyunlarından uzaklaşıyoruz.
◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Gerilimli ve kasvetli hikaye, grafikler göz dolduruyor
EKSİ Berbat kontroller ve kamera açıları, envanteri kullanmak zor, uzun yükleme ekranları

60



***Playstore**'dan dijital olarak satın alın!*





***Yapım** DICE **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.battlefield.com **Türkiye Dağıtıcısı** Aral **Dijital Dağıtımcı** Playstore*

Battlefield 1: Turning Tides

Oyunun ülkemizde en fazla beklenen eklentisini incelemesek olmazdı!

Battlefield 1'in duyurulduğu günü hatırlıyor musunuz? Yükselen alkışları, keyiften düşüp bayılacak gibi olan oyuncuları, "Al sana Call of Duty!" naralarını? Evet, oyun belki o beklentilerin çoğunu karşıladı ve aradan geçen bir seneden fazla zamanın ardından da halen çılgınlar gibi oynanmaya ve güncellenmeye devam ediyor. Diğer taraftan gayet kısa kalan tek kişilik mod, klasik "DICE tipi, botlara karşı oynanan tek kişilik senaryo" konseptinin dışına çıkamadığından ağızda kekremsi bir tat bıraktı.

Battlefield 1 eklentilerinin tek kişilik moda bir katkısı olmayacağını biliyorduk, çıkan üçüncü genişleme paketi olan Turning Tides da tamamen online tarafa odaklanmış, iki ayrı bölüm halinde bizlerle buluşan bir DLC . Turning Tides bizim için diğer DLC'lere kıyasla biraz daha önemli, çünkü Çanakkale Savaşları'nın en önemli cephelerinden olan Seddülbahir ve Alçıtepe'yi oyuna ekliyor. Ocak ayında oyuncular ile buluşması planlanan ikinci bölümde ise Helgoland Körfezi ve Zeebrugge haritaları oyuna eklenecek.

Peki, Premium Pass sahiplerinin ücretsiz olarak ulaşabildiği bu haritalar nasıl gözüküyor. Seddülbahir, Turning Tides'ın odaklandığı "çıkartma" temasının ana fikrini temsil eden bir harita ve bir taraf River Clyde gemisinden çıkartma botlarını kullanarak sahile çıkmaya çalışırken diğer taraf hakim bir tepeden kendi bölgesini savunmaya çalışıyor. Açıkçası iyi bir keskin nişancı için River Clyde'dan oyuna başlamak büyük bir fırsat zira gemiye tüneyerek uzak ama çok net atışlar bulabilmek mümkün. Elbette bu durumun savunma tarafı da bilincinde ve gemi hem makineli tüfeklerin hem de bombardıman uçaklarının hedefi durumunda. Ayrıca çıkarma botları çevik olsalar da pek dayanıklı sayılmazlar.

Kişisel favorim Alçıtepe ise özellikle kısa mesafeden etkili pompalı tüfek ve otomatik tüfeklerin cirit attığı, son derece dinamik bir harita. Yüzey şekillerinin de etkisiyle hemen her noktada doğal bir siper mevcut ve bu doğal siperler de her taraftan tehdit altında. Ufak bir dalgınlıkla düşmanın arkanıza geçmesi ve sizi kolayca haklaması işten bile değil. Bu sebeple gruplar halinde hareket etmek ve her yönden gelecek tehditlere karşı takım olarak önlem almak, zafere giden yolu kısaltacak bir etken.

Turning Tides'ın ilk bölümüyle beraber oyuna yeni bir elit sınıf olan Casus ekleniyor. Casus sürekli olarak koşabiliyor ve mobil spawn noktaları yaratarak cidden faydalı olabiliyor, topçu desteği isteyebilmesi de cabası. Ayrıca oyuna yeni bir muhrip ve 6 farklı silah eklenmiş durumda. Farklı balistik kalitelere sahip bu silahların her birine alışmanız için biraz zamana ihtiyacınız olacak.

Ocak ayında eklenecek iki yeni harita ve İngiliz Deniz Piyadeleri'nin yanında, gelecek yeni hava gemisi de oyuncuların hayli ilgisini çekecek gibi gözüküyor. Bu yazı yazıldığı sırada sadece Premium Pass veya Revolution paketi ile sahip olunabilen modun tek başına fiyatının 10 dolar civarında olmasını bekliyoruz. ◆ **Kürşat Zaman**



KARAR

ARTI Çok başarılı ve bizim için tarihi değerde iki harita, yeni silahlar, yeni operasyon

EKSİ DX12 modunda optimizasyon kötü, iki parça DLC fikri herkesin hoşuna gitmeyebilir

80

Yapım SCS Software **Dağıtım** SCS Software **Tür** Simülasyon **Platform** PC **Web** www.eurotrucksimulator2.com

Euro Truck Simulator 2: Italia

Sonunda Akdeniz'in sıcak sularına iniyoruz...

Simülatörler sadık takipçileri dışında kalan oyuncuların çok ilgisini çekebilen yapımlar değiller. Açık konuşmak gerekirse yıllar önce Euro Truck Simulator 2'yle tanışana kadar ben de öyle düşünüyordum. Oyunun yapımcısı SCS'nin simülatörlerin angarya ve iş olarak görünen kısımlarını, oyun olmasının eğlence kısımlarıyla çok iyi kaynaştırması ve herkesin daha oyuna girer girmez, onlarca düğmeyi ve seçeneği ezberlemeden ve öğrenmeden zevk alacağı bir yöntemle sunması en büyük etken. Bir diğer etken ise oyunun çıktığı günden beri geliştirilmeye devam etmesi.

2017 yılı SCS için gerçekten bereketli geçti. Çiftli dorseler, ağır nakliye paketleri ve özellikle New Mexico derken, tam gaz hızı kökleyip, Aralık ayında ardı ardına bombaları patlattı.



Special Transport DLC

Italia ile eş zamanlı çıkan bir başka "ufak" DLC ise geniş nakliyeleri ve eskort araçlarını kapsıyor. Önceden projelendirilmiş yollarda bu geniş yükleri kitabına uyarak taşımak da ETS2'de daha önceden yaşamadığımız, oynanmadan anlatılamayacak bambaşka bir zevk.

Italia eklentisi, oyunda uzun zamandır sadece kuzey bölümleri olan İtalya'nın tamamını kapsıyor ve buna Sicilya adası dahil. Toplam 19 tane yeni şehir ile birlikte, yenilenen eski 4 şehri de toplayacak olursak, 23 şehir bizi bekliyor. İtalya da tıpkı Fransa veya İskandinavya ülkeleri gibi kendine has bitki örtüsü ve yolları ile geliyor. Ege ve Akdeniz'e benzeyen şehirlerinden ve zeytinliklerden tutun da, sokak temizliğine kadar bize hiç yabancı olmayan topraklarda yük taşıyoruz. Toplamda 11,500 kilometreden oluşan yeni yollar İtalya'nın iç içe geçmiş şehirlerine taşıyor. Scandinavia eklenti paketinden beri devam eden yolların genel kavşak yapısından tutun da yönlerine kadar gerçekteki gibi olması geleneği burada da devam ediyor. Her ne kadar harita ölçeğinin daha küçük olması gibi zorluklar yüzünden bire bir olmasa da, gerçek bir manzara turu sizi bekliyor.

Oyunda Napoli, Roma, Palermo gibi büyük şehirlerin yanında, Ancona ve Bari gibi limanlar da bulunuyor. Keşke işletmecisi Türk olan Trieste limanını da görseydik ama bir başka DLC'ye artık. İtalya sol ve sağdan iki-üç otoban hattı olarak güneye iniyor. Aralarda bulunan dağlık ve kırsal bölgeler ise belki de en zevkli işleri alacağınız yerler.

Liverno'nun kuzeyindeki Carrara Mermer Ocakları, eğer Steam başarımı istiyorsanız zaten uğramanız gereken bir bölge ama bu umurunuzda değilse bile mutlaka görmeniz gerek. Oldukça güzel manzaralı bölgeler ve tünellerle bezeli bu alan özenle yapılmış.

Sicilya'daki Palermo ve Messina şehirlerinde kamyon sürerken kendinizi Ege kasabalarındaymış gibi hissedeceksiniz. Taranto'daki bedestenler, Ancona - Firenze (Floransa) arası dağlar, küçük köyler ve kasabalar, zeytinlikler, yanardağlar derken, İtalya DLC'sinin belki de her adımında fotoğraf çekmek için mola verme ihtiyacı duyabilirsiniz.



Özetle İtalya bize oyunda ilk defa Ege ve Akdeniz'i yaşatan, bitki örtüsüyle, manzaralarıyla, yapısı gereği daha sık karşımıza çıkan şehirleriyle yolda hiç sıkılmayacağınız bir deneyim sunuyor. Eski İtalya şehirlerinin de yenilenmesiyle oynarken dışına pek çıkmak istemeyeceğiniz bir bölgeye dönüşüyor.

◆ **Selçuk "SiSL" İslamoğlu**

KARAR

ARTI Detaylara önem ve kalite artık tavan yapmış

EKSİ Detaylarınayların fazlalığı FPS düşüşüne yol açabili

92





Eh, artık bana da filonuzda iş ayarlarsınız artık...

Trapper Killer sonunda yakalandı... mı?

Yapım Supermassive Games *Dağıtım* SIE *Tür* Macera *Platform* PS4 *Web* supermassivegames.com/games/hidden-agenda

Hidden Agenda

"Katil kim?" sorusunun cevabı PS4'te ve telefonlarınızda yatıyor...

Supermassive Games'i tanıyorsunuz. Kendileri Until Dawn'un yaratıcıları. Ve eğer Until Dawn'u halen oynamadıysanız, lütfen şu an bunu yapın.

Bir de Play Link adındaki durum var... Sony değişik bir sisteme imza atarak Play Link imzalı bir takım oyunlar piyasaya sürdü. Buradaki "Link" muhabbeti de kısaca aynı mekandaki birçok oyuncuyu bir oyunun etrafında toplamayı amaçlıyor. İşte Hidden Agenda da bu sistemi kullanan ilk polisiye macera oyunumuz. Supermassive'den bekleneceği üzere son derece iyi bir görselliğe ve yüz animasyonlarına sahip olan Hidden Agenda, bizi iki farklı karakterin koltuğuna oturtuyor. Bir tanesi bölge savcısı Felicity Graves ve diğeri de dedektif Becky Marney. Ortada uzun bir süredir işlenen bir cinayet dizisi var ve bunları işleyen de Trapper Killer adındaki bir suçlu. Oyunun hemen başında da onu yakalıyoruz. Fakat kısa bir süre sonra doğru kişiyi yakalayıp yakalamadığımızla ilgili bir takım şüpheler ortaya atılıyor ve gerçeği bulmak için büyük bir maceranın içine düşüyoruz. Öylesine büyük ki ancak üç saat sürüyor. (Evet, oyun biraz kısa.)



Evet, oyundaki herkes biraz şehla.

Diğer Supermassive oyunlarında olduğu gibi burada da olay ekrana gelen seçimleri yapmak, hikayede kararlar verip olayları kendimiz yönlendirmek. Bunu yaparken de gamepad'i değil, telefonlarımızı kullanıyoruz. Evet, önce Hidden Agenda uygulamasını telefonunuza indiriyor ve ardından telefonunuzu, PS4'ün bağlı olduğu Wi-Fi noktasına bağlıyorsunuz. Bunun ardından telefonunuz bir kontrol cihazına dönüşüyor. İşin güzel tarafı, bunu toplamda yan yana oturan beş kişi yapabiliyor. Böylece oyundaki kararları beş kişi birden veriyorsunuz. Örneklendirelim: Diyelim ki kahramanlarımızdan bir tanesi karşısındaki adamı vurmalı mı, vurmamalı mı... Üç kişi vuralım dedi, iki kişi vurmayalım dedi. Oyun demokratik bir kararla çoğunluğa uyuyor ve bu karakteri vurmuş oluyorsunuz; şayet ki bir kişi Takeover kartını kullanmazsa. Bu kart herkesin kararını egale etmenize ve kararı kendiniz kullanmanıza yarıyor; şayet ki bir başkası kendi kartını kullanarak sizi önlemezse! Tüm kartlarınızı kullanarak birbirinize üstünlük taslayabilmeniz de mümkün ama bunu neden yapasınız...

İyi İngilizceleri olan beş arkadaşınızla oyunu oynamak gayet keyifli ama Until Dawn'la kıyasla, yaptığınız seçimler oyuna pek az etki ediyor. Bunun nedeni de sanıyorum ki Hidden Agenda'nın biraz daha "bağımsız bir oyun" havasında olmasından kaynaklanmakta.

Oyunun bir de karşılıklı oynanan bir kısmı var. Burada da senaryo görevlerinden birini yapmaya çalışırken bir yandan da bölümün başında, kimseye haber vermeden rastgele bir şekilde dağıtılan gizli ajandayı bulmak. Bir çeşit Papaz Kaçtı olayı vuku buluyor ve hem oyundaki işlerle ilgilenmeye çalışıyor, hem de ajandanın kimde olduğunu anlamaya çalışıyorsunuz.

Unutmadan, oyunu çok kişi oynadığınızda arada sırada size bazı oyunla alakasız sorular da soruluyor. Örneğin, "Grupta en cesur kim?" gibi. Siz de bu defa arkadaşlarınızı oyluyorsunuz. En fazla oyu alan da cesaretle ilgili bir seçim durumu geldiğinde tek seçimi kendi yapıyor. Güzel bir dokunuş olmuş bu da...

Evde arkadaşlarınızla buluşan, İngilizceden korkmayan ve polisiye bir dizi izlermişçesine bir dosyayı çözmekten hoşlanan biriyseniz, Hidden Agenda'yı kaçırmayın.

◆ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Hikaye sürükleyici, çok kişiyle oynamak eğlenceli.

EKSİ Oyun çizgisel, bazen kontroller yavaş kalıyor.

75







***Yapım** Appeal **Dağıtım** Bigben Interactive **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** outcastthegame.com*

Outcast: Second Contact

18 yıl öncede bıraktığınız bir dostu yeniden görmek ister misiniz? Outcast sizi artık unuttuğunuzu sandığınız o günlere götürüyor ama acaba iyi mi ediyor?

90'lı yılların sonunu oyun oynayarak geçirmiş şanslı nesildenim ben de. Sosyal medya dediğimiz illet henüz hayatımızda yoktu, o yüzden dikkatimiz dağılmadan saatlerce oyun oynayabildiğimiz dönemlerdi.
O dönemin benim için ayrı bir yeri var, bu yüzden de Remake lafı geçtiğinde fazlaca sevinebiliyorum. Outcast, 1999 yılında çıkmış, diğer sevilen oyunlar gibi çok fazla kişinin gönlünde taht kurmamış olsa da kendine kemik kitle yaratabilmiş bir oyun. Bu yüzdendir ki hayranları remakeinin yapılması için türlü kampanyalar düzenleyip Outcast'i 18 yıl sonra hayata döndürmeyi başardılar. Ben de o zamanlarda Outcast oynayanları bolca izlemiş ama oynamak için de çok can atmamış biri olmama rağmen, nostalji duygusunun da etkisiyle, büyük bir heyecanla geçtim ekran başına.
Eski donanma askeri Slade korumasındaki üç bilim insanı, paralel dünyayı keşfettikleri seyahatte bir gezegene iniş yaparlar ve bu sırada gemileri zarar görür. İndikleri gezegende, kara delik oluşturup tehlike yaratacak bir keşif robotunun varlığını ve Dünya'ya zarar vereceğini öğrenen kahramanımız, bunu engellemek için paralel evrende araştırmaya koyulur.
Hikaye kısaca bu, biz de konuyu az çok kavradıktan sonra karlı bir ortamda gözümüzü açıyoruz. Ne oluyor, biz neredeyiz derken Jar Jar Binks'in akrabaları gibi görünen karakterler karlı bir alanda, kahramanız Slade'i rock star gibi karşılıyorlar. Şöyle bir baktığınızda Nathan Drake'ten hiçbir farkı yokmuş gibi görünen Slade'in "zıplamasını" ilk kez gördüğümde, 18 yıldır hiç hareket etmemiş olabileceği fikrine kapılıyorum. Paslanmış olabilir, oynadıkça açılır, belki başka yetenekleri vardır bu donuk, ruhsuz ve alaycı konuşan kahramanımızın diyerek, oyunun tutorial kısmını geçip asıl kısma geliyorum. Geniş bir evrende oynamaya izin veren, doyasıya keşif yapabildiğimiz, asıl yapmamız gerekenlerden uzaklaşıp kafamıza göre gezebildiğimiz "açık dünya" oyunları sevmeyen yoktur. Outcast de böyle bir oyun. Uçsuz bucaksız çorak ortamların, tuhaf göçmen aksanlarıyla konuşan karakterlerin, düşman olduğunu ancak bize ateş ettiklerinde anladığımız canlıların, yüzebildiğimiz sığ nehirlerin olduğu bir gezegende dilediğimiz gibi gezebiliyoruz.
Oyunda karşılaştığımız grup liderleriyle konuşup onları bazı şeylere ikna etmemiz gerekiyor ama ne yapacağımızı anlamak, nereye gideceğimizi bilmek için çok fazla menü karıştırmamız gerekiyor. Tuhaf nesneleri toplarken bir köylü yardım istiyor ama kendisiyle diyalog kurmam imkânsız çünkü uzaktan biri her ateş ettiğinde bütün köy çömeliyor ve konuşma yarıda kalıyor. Tüm yardımsever halimle 3-5 kez "derdin ne arkadaşım?" diyorum ama her seferinde de sonuçlanmayınca "ee ne halin varsa gör" diyerek yanından uzaklaşıyorum. Ateş edenleri yok etmeyi de denedim, merak etmeyin.
1999 yılında Outcast hem konusu hem de türü nedeniyle çok ilginç gelmiş olabilir ama grafikler hariç aynı teknolojiyle bir remake oynamak insanı hayattan soğutabiliyor. Hareket kabiliyeti bu kadar kısıtlı bir karakteri, yol yordam öğretmeden sadece eski günlerin hatırına oyuncuların karşısına çıkarmak ilginç bir düşünce. Outcast'i zamanında çok seven, her gün keşke yeniden çıksa diye rüyalarına giren kişilere tavsiye edebilirim. ◆ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Nostalji duygusu, müzikler, dikkat çekici hikaye, geliştirilmiş grafikler
EKSİ Karakteri kontrol etmek ve diyalog kurmakta işkence, yeterince "remake" değil

58







Yapım *Crescent Moon Games, We're Five Games, Blowfish Studios* ***Dağıtım*** *Crescent Moon Games* ***Tür*** *FPS, Macera*
Platform *PC, PS4, XONE, Switch, iOS* ***Web*** *crescentmoongames.com/wordpress/morphite*

Morphite

Sade ve rahatlatıcı oyunları severim, peki siz?

Artık yaşımla mı ilgili bilmiyorum, oyunlarda kolay yoruluyorum. Hatta kocaman open world oyunlar üstüme üstüme geliyor. En son Skyrim açtığımda kendimi hiç bilmediğim bir şehre son otobüsü kaçırmış gibi hissettim, anksiyete bastı kapattım. O yüzden sakin, huzurlu ve mümkünse grafikleri çok fazla ışıltılı olmayan oyunlar tercihim olmaya başladı. 25 sene oyun oynayınca beyin daha fazlasını kaldırmadı herhalde.

Morphite beni bu sebeplerle çok mutlu etti. Tam olarak "konforlu" bir oyun. Yüzlerce kaplamanın, binlerce objenin bir anda üstününüze üstünüze geldiği oyunlardan değil. Sade fakat özenle seçilmiş, pastel ve neon arası çok güzel bir renk paleti var. Oyunu açıp, ekrana uzun süre boş boş bakabilirsiniz. Ben yaptım. Güzel hissettim. Oyunun sesleri, oynanışı her şey çok sakin ve yerinde. Bu boş ve heyecansız bir yapım olduğu anlamına gelmiyor. Aksine, Morphite eski klasik FPS'ler ile modern keşif oyunlarının çok güzel bir karışımı.

Oyun aslında Destiny ve No Man's Sky'ın sadeleştirilmişi gibi. Hatta biraz da Faster Than Light diyebilirim. Bir uzay geminiz var. Bir de uzay var. Burada çeşitli keşfedilecek gezegenler var. Bu gezegenlere gidiyor ve yeni yaşam formları hakkında bilgi topluyorsunuz. Keşfettiğiniz her yaşam formu size kendinizi ve uzay geminizi geliştirebilmek için kredi olarak dönüyor. Gittiğiniz gezegenlerde sizi bazı tehlikeler de bekliyor. Bu durumda silahlarınıza başvuruyorsunuz. Eski FPS'ler gibi etraftan mermi ve can topluyorsunuz. Call of Duty gibi gözleriniz kanayıp geri düzelmiyor. Bu süreçte de yaşadığınız evrene ve antik bir sırra dair gizemleri çözmeye başlıyorsunuz.

Böyle oyunlarda en büyük korkumuz, çabucak tekrara dönmesi. Grafikler bu kadar sadeyken de her şey aynı gelmeye başlayabilir. Ama büyülü bir şekilde Morphite hiç öyle hissettirmiyor. Gittiğiniz her yeni gezegen, yolculuğun verdiği huzur ile birleşip merak ve keşif duygusunu yaşatıyor. Bir şekilde oyunun mekanları boş ve özensiz hissettirmiyor. Bu noktada Morphite'ın gerçekten sevilerek ve özenle yapılmış bir oyun olduğunu hissedebildim. Belki aynısını siz de düşünürsünüz. Duruma göre başında saatler geçirebileceğiniz, bazen de açıp bir gezegen keşfedip biraz kafa dağıtıp sonrasında kapatabileceğiniz bir oyun Morphite. Her türlü keyif. En azından bazı (!) oyunlar gibi tonlarca şey vaat edip bir tanesini bile gerçekleştirememezlik yapmıyor. Kendi içinde mütevazi ama keşfedilecek küçük yanları olan, tatlı bir oyun. Ben yazıyı bitirmezsem biraz daha bağımsız oyun övüp AAA oyunlara bolca laf atacağım. O yüzden burada kapatıyorum. Görüşmek üzere.

◆ **Ege Tülek**

KARAR

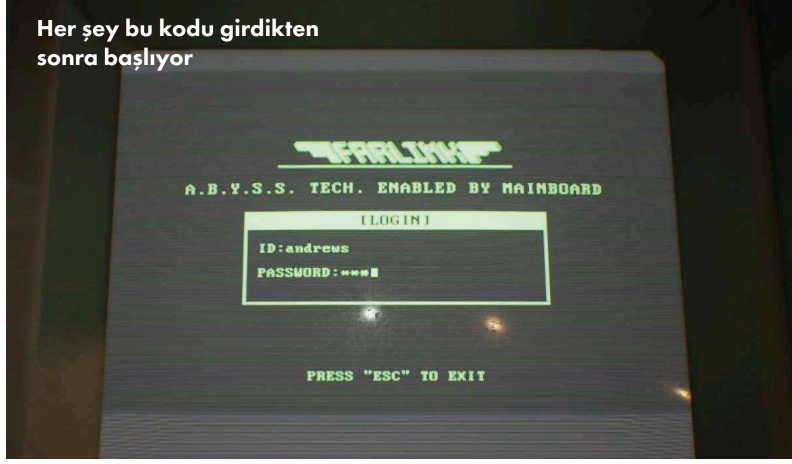
ARTI Özenli ve göze hoş gelen renk paleti, sade fakat sıkmayan oynanış, keşfedilecek gezegenler

EKSİ Çok büyük heyecanlar arayanlara göre değil

80







Her şey bu kodu girdikten sonra başlıyor

Yapım *Abyss Gamesworks* ***Dağıtım*** *Abyss Gamesworks* ***Tür*** *Macera* ***Platform*** *PC* ***Web*** *tartarusthegame.com*

Tartarus

Uzayın karanlığında, iticileri çalışmayan bir gemiden nasıl kurtulursun?

Tartarus ismini daha önce birkaç yerde görmüş ya da duymuş olabilirsiniz. Bunlardan ilki, 2010 yılında gerçekten düşük bir bütçeyle yapılan Avusturya yapımı bir filmdir. Diğeri de Yunan mitolojisine ilgi duyanların kulaklarında bir Tanrı ve yer adı olarak yankılanacaktır. Özellikle yer altının en dibi olarak isimlendirilen Tartarus, bu sefer de dijital bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Ülkemizde üretilen bu güzide bilim kurgu eseri, geçtiğimiz yıl boyunca beta testlerinde ter döktükten sonra, artık tam anlamıyla piyasaya çıkmış durumda.

Tartarus, Unreal Engine 4 grafik motoru üzerinde hayat bulan bir yapım. Bu motorun son yıllardaki yükselişi özellikle oyun yapımcıları tarafından kabul görmüş bir gerçek. Her ne kadar muazzam grafikler gözler önüne serse de bu motorun oldukça iyi optimize edilmesi gerekiyor. Tartarus'u deneyim ettiğim süre boyunca yapımcı ekibin optimizasyon esnasında muazzam bir iş çıkardığını gördüm. Bu sayede yaratılan atmosferin içerisine girmek çok kolay oldu. Peki, bu oyunda ne yapıyoruz? Oyunumuz tam bir bilim kurgu. 2230 yılında geçen yapımda, bir Maden ve Araştırma Gemisi olan Tartarus içerisinde yol alırken, gemi bir anda güvenlik protokolünü aktif hale getiriyor. Bir anlamda her şeyi duran gemi, eğer birisi müdahale etmezse Neptün'ün yörüngesine girip gezegene meteor olarak çarpacak. Gemiyi kendisine getirmesi için görevlendirilen karakterimiz de Cooper isimli bir şahıs. Esasen bir madenci olan Cooper, oyunun henüz başında geminin iletişim ağı üzerinden konuşmaya başladığı mühendis ve ikinci kaptan Andrews'un talimatları ile farklı noktalara gidip, farklı işlemler yapmaya çalışıyor. Zaten oyunun geneli de bu "işlemler" üzerine kurulu. İşlemler dediğim aslında farklı "hack"ler anlamına geliyor. Andrews'un yardımı ile bir terminalden diğerine koşturan Cooper, her terminalde farklı bir işlemi yaparak ilerlemeye çalışıyor ama bu işlemler öyle pek de kolay değil. Bir defa karşınıza çıkan bilgisayar ara birimine alışmanız gerekiyor. Eğer benim gibi "Dos" dönemine ait insanlardansanız, o zaman işiniz bir hayli kolay zira "DIR" yazıp ilerlenen bir kod sisteminden bahsediyorum. Bu ara birime alıştıktan sonraysa işiniz kolaylaşacak demek isterdim ama esas oyun bu noktada başlıyor.

Artık karşımıza çıkan farklı terminallerde, farklı görevleri tamamlamaya çalışmamız gerekiyor ve her terminal, başlı başına bir bulmaca. Ne yapmamız gerektiğini Andrews söylüyor olsa da birazdan yapacağımız işlemler için bolca kalem kâğıt kullanmamız gerekiyor. Farklı ince ayarlardan tutun da, değişik hesaplamalara kadar çok fazla bulmacayla karşılaşacağınız Tartarus, gerçekten kaliteli bir yapım olmuş. Bu esnada bolca yazı okumak gerektiğinin de altını çizmek istiyorum. Yani bir anlamda "text base" diye tabir ettiğimiz kavramın, bilgisayar terminallerinde farklı bulmacalara dönüştüğü bir oyun ile karşı karşıyayız. Yaratılan atmosfer de en az bulmacalar kadar kaliteli. Gerilimin sürekli had safhada olduğu Tartarus, bilim kurgu seven oyuncuları kısa sürede kendisine bağlayacaktır. Nitekim farklı silahlar, aksiyon, zıplama gibi hareketleri isteyen oyunculara hiçbir şey vaat etmediğini de belirtmek isterim. Bu oyun tamamen bulmacalar üzerine kurulu, harika bir yapım. ◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Kaliteli atmosfer, terminal kullanımı,farklı bulmacalar

EKSİ Bulmacaların zorluğu herkese göre değil, fazla bulmaca odaklı

80





Yapım *Dynamic Pixels* ***Dağıtım*** *tinyBuild* ***Tür*** *Macera* ***Platform*** *PC, XONE* ***Web*** *www.helloneighborgame.com*

Hello Neighbor

Çok denedik olmadı. Yine deniyoruz, yine olmuyor.

Hello Neighbor, ilk duyduğumda gerek hikayesi gerekse görselliğiyle beni müthiş heyecanlandıran bir oyun olmuştu. Erken erişim sürümünü oynadığımda yaşadığım hayal kırıklığını ise şöyle özetleyebilirim; sanki zaman makinesinde geçmişe gidip, bütün hayallerimi Titanic'e bindirip batarken de el sallamışım gibiydi. Yine de suyun üstünde dolaba tutunan Jack ve Rose gibi son sürümü bekledim; ancak yine hayal kırıklığına uğradım.

Komşuların birbirini anlamsızca sevdiği bir apartmanda büyümüş olduğumdan, korkutucu komşu tiplemesine bir tek Amerikan filmlerinden aşinayım. Yine de söylemeliyim ki böylesine sevimli bir kasabada, mor süveterli tatlı bir komşunun bodrumunda korkunç bir sır saklaması ve bizim bu sırrın peşinden gitmemiz fikri kulağa aşırı ilgi çekici geliyor. Yani, bu tarz oyunları oynamayan kimselere bile "Bir bakayım ya neymiş" dedirtecek tarzda bir hikaye. Bence bu sebeple, Dynamic Pixels sayesinde potansiyel sahibi bir oyunun nasıl harcanabildiğini görmüş olduk.

En başta şunu söylemek istiyorum ki oyunda hala çılgınlar gibi bug var. Eve daha ilk girdiğim anda bug kurbanı olan sayko komşum masanın üstünde pire gibi zıplayıp dururken ben bütün evi gezdim. Başka zaman ise, bir ninja sessizliğinde üst kata çıkarken kenara koyduğum tekli koltuk adeta bir Salvadore Dali tablosunu taklit edercesine zeminin içine gömüldü ve olduğu yerde gürültü çıkararak titremeye başladı. Tahmin edersiniz ki bu tarz bir durumdan ötürü yakalanmak insanın ekstra sinirlerini bozuyor.

Önceki sürümlerden komşuya aşina olduğum için bir süre yakalanmadan ilerlesem de bir yerden sonra yakalanmamak mümkün değil. Özellikle asıl sırların saklı olduğu devasa bodrum katına indikten sonra her yere kamera ve kapan yerleştirmiş olan canım komşumuz, İngilizce kurs broşürü dağıtıcıları gibi her köşeden çıkıp bizi yakalıyor. Hadi ilk birkaç yakalanışınızda geriliyorsunuz da bir yerden sonra bayağı sıkılıyor insan. Oyun artık korkutmaktan ziyade sabrınızı sınamaya başlıyor.

Üstelik ilerlemek için çözmeniz gereken bulmacalar zaman zaman bayağı anlamsızlaşıyor. Çünkü oyun gittikçe sürrealist bir hava kazanıyor. Evin içinde köpek balığı ya da korku treni falan var, siz düşünün. Gerçi ben oyunun bu yanını çok sevdim. Her yeni bölgede başka bir gariplikle karşılaşıyorsunuz; ama bu bulmacalar açısından kafa karıştırıcı oluyor. Bunun bununla alakası yoktur dediğiniz şeyler asıl çözüm oluyor ya da "Yok ya bu çocuk buradan atlayamaz" diyerek bir saat başka yol aradığınız yerden çocuk atlayabiliyor. Bu sebeple bulmacaları çözmek size hiçbir tatmin vermediği gibi bir yerden sonra daralmaya başlıyorsunuz.

Bu arada evet, karakterimiz sanırım ne ailesinin ne de arkadaşlarının umurunda olmayan bir çocuk. Yahu bir kişi sormaz mı, nerede bu çocuk diye? Gerçekten müthiş sorumsuz ebeveynlere sahip meraklı bir çocuğuz. Çocuk karakter fikir açısından güzel de, bir fps oyunu için bence kamera açısı kötü olmuş. Her şey size çok yüksek ve yakın kalıyor. Sanki çocuk 90 santimdi, kendimi devamlı çömeliyormuşum gibi hissettim.

Neyse, aslında kapanışta oyuna çok giydirmek istemiyorum çünkü konusu ve ardı arkası gelmeyen absürtlükleriyle oyunda hoşuma şeyler de var. Ancak ne yazık ki oynanabilirlik açısından oldukça zayıf bir oyun. Muhtemelen incelemesini yazacak olmasam ikinci bölüme geçme zahmetine bile girmeden oyunu bırakırdım. Kısacası, Hello Neighbor saç baş yolduran bugları ve sıkıntılı "yakalanma" mekaniği sebebiyle eğlenceli olmaktan uzaklaşıp sabır sınayıcı bir oyun haline gelmiş. ◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Başarılı bir konu, kolay kontroller, sürreal atmosfer

EKSİ Devasa buglar, kötü kurgulanmış bulmacalar, korkutucu değil can sıkıcı oyun mekanikleri

45









Yapım *MinMax Games Ltd.* **Dağıtım** *MinMax Games Ltd.* **Tür** *RPG, Strateji* **Platform** *PC, Mac* **Web** *minmax-games.com*

Space Pirates and Zombies 2 

Zombiler şimdi de gözünü evrenin geri kalanına dikti...

Korku sinemasının popüler imgesi zombiler, Space Pirates and Zombies oyunu ile uzaya çıkmıştı. 2011 yılında piyasaya çıkan ilk oyun, aksiyon ve strateji öğeleri ile büyük beğeni toplamıştı. İşte o macera şimdi serinin ikinci oyunu ile devam ediyor.

İsmi tarafımızdan (!) SPAZ 2 olarak kısaltılan oyunumuz, ilk oyunun bittiği yerden başlıyor. İlk oyunda zombileri uzaydan temizleyen ekibimiz kendine yeni maceralar ararken, sürpriz bir şekilde uzay zombilerinin aslında yok olmadığını fark ediyorlar. Hatta, zombiler son derece zekice bir manevrayla, medeniyetin içine kadar sızmışlar. Haliyle, kahramanlarımızın şimdi zombilerle daha büyük bir savaş vermesi gerekecek.

SPAZ serisindeki zombileri aslında alışılmış zombilerden ayırmak gerekiyor. Bu zombiler, uzay gemilerine bulaşan farklı bir tür zombi. Öncelikle gemileri kaplıyor, ardından mürettebatı zombiye çeviriyorlar.

SPAZ 2 ise bir yandan zombilerle savaştığınız, bir yandan da bölgenizdeki farklı fraksiyonları birleştirerek zombilere karşı dev bir ordu oluşturmaya çalıştığınız, ilginç bir strateji oyunu olarak tanımlanabilir.

Ancak ikinci oyun, ilk oyunun aksine savaşları yukarıdan bakıp kontrol ettiğiniz 2D haritalar değil, tamamen 3D olarak hazırlanmış bir evrende geçiyor. Ana geminizi ve ona eşlik eden avcı gemilerini 3D ortamda yönetiyorsunuz, emirler veriyorsunuz ve 3D uzayda uçarak savaşıyorsunuz.

3D atmosferin oyuna daha dinamik, daha canlı bir yapı kattığını kabul etmek gerekiyor ama savaş alanının kalabalıklaştığı anlarda kim ne yapıyormuş görmek, anlamak pek mümkün olmuyor. Oyuna katılan yeni özellikler, yeni silahlar, yeni yetenekler SPAZ 2'yi ilkinden daha derin bir oyun yapsa da "keşke 2D grafiklerle devam etselermiş" dediğiniz anlar olmuyor değil.

Oyunun ilginç bir özelliği de ana geminizi, satın aldığınız veya düşman gemilerinden düşürdüğünüz parçalarla geliştirebiliyor olmanız. Yetenekleriniz geliştikçe daha geniş bir ana gemiyi kontrol edebilme beceriniz de yükseliyor ve ana geminize yeni parçalar ekleyebiliyorsunuz. Bu parçaların üzerinde farklı silah sistemleri yer alıyor. Ayrıca, her parçanın kendine göre özellikleri geminin hızına, savunmasına, hareket kabiliyetine, kalkanlarına, zırhına etki ediyor. Dolayısıyla, zombilerle yapacağınız büyük final savaşına kadar level atlayıp ana geminizi geliştirmeye çalışıyorsunuz.

Tabii bu sırada oyun evreni içinde çeşitli görevlere çıkıyorsunuz, kendinize üsler kuruyorsunuz, ticaret yapıyorsunuz, komşu fraksiyonlarla ilişkiler kuruyorsunuz. Ancak tam anlamıyla ciddi bir 4X strateji oyunu beklemeyin, hayal kırıklığına uğrarsınız. SPAZ 2 daha çok, karikatürize edilmiş, 4X sosuna bandırılmış bir macera oyununu andırıyor. Yine de uzay temalı oyunları ve RPG türünü sevenler için zevkle oynanabilecek kıvamda bir yapım. Umarım üçüncüsünde daha oturaklı bir oyunla karşılaşırız. ◆ **Cem Şancı**

KARAR

ARTI Farklı türleri ustaca birleştiren oyun yapısı, detaylı upgrade seçenekleri

EKSİ Kalabalık savaşlarda oyuna hakim olmak güç, zayıf 4X mekanikleri

75

Yapım Telehorse **Dağıtım** Microids Indie **Tür** Macera **Platform** PC, Mac, iOS, Android **Web** steamburggame.com

Steamburg

Katil robotlar? Var. Tesla küreleri? Var. Buharlı makineler? Var.

İzometrik kamera açısına sahip bir bulmaca ve macera oyunu olan Steamburg, bağımsız oyun yapımcısı Telehorse'un ilk PC oyunu olarak oyuncularla buluşuyor. Alternatif bir "steampunk" evreninde geçen oyunun hikâyesi, Steamburg şehrini istila etmeye çalışan katil robotlar ve bu robotları durdurmaya çalışan Profesör Vincent Cornelius Moo'yu konu alıyor. Şehirde bulunan Tesla kürelerine yaklaşan robotların etkisiz hale geldiğini fark eden profesör, bu taktikle çok sevdiği şehri kurtarmaya karar veriyor. Bu kararı doğrultusunda robotları yemleyen ve kısa süreliğine hareketsiz kalmalarını sağlayan elektronik bombalarını kuşanarak işe koyuluyor. Robotları etkisiz hale getirmek bu kadar kolayken ve profesör canını ortaya koymuşken, şehirdeki diğer insanların ya da ordunun ne yaptığını ise bilmiyoruz. Tek bir ekrandan oluşan haritalarda amaç haritadaki robot ya da robotları Tesla kürelerine doğru yemlemek ve onları tamamen öldürmek. Bunu yaparken de haritada bulunan yeşil küreleri toplayarak daha çok puan kazanabiliyoruz. Ne yazık ki, bu basit ve eğlenceli mekanik oyuna oldukça kötü yedirilmiş. Profesörün elektronik bombaları dışında tamamen silahsız olduğunu düşünürsek, oyunun temelini oluşturan bomba atma mekaniğinin kusursuz olması gerektiği fark ediyoruz. Bombaları tam istediğimiz zamanda, yeteneklerimiz ve hesaplarımız doğrultusunda tam istediğimiz yere doğru atabilmeliyiz ki başarılı ya da başarısız olursak bunun nedeni biz olalım. Ancak, karakterin üzerinde mouseun sol tuşuyla basılı tutara atmak istediğimiz yönün aksine çekip bırakarak gerçekleştirdiğimiz bu mekanik oldukça tutarsız çalışıyor. Worms oyunlarındaki bazuka ateşlemek kadar kolay bir mekanik yerine, farklı bir koordinasyon gerektiren ve çoğu zaman düzgün çalışmayan bu yöntem zekâmızdan çok sabrımızı test ediyor. Bunun üstüne zaman zaman haritayı görmeyi engelleyen görseller ve kendini tekrar eden sesler gelince oyunun aslında çıkışa hazır olmadığı sonucu çıkıyor. Sorunları çözülebilirse bugünlerdeki gibi büyük bir indirimle cips parası karşılığında şans verilebilir. ◆ **Ahmet Rıdvan Potur**

KARAR

ARTI Yaratılmaya çalışılan atmosfer
EKSİ Kötü fırlatma mekaniği, haritayı görmeyi zorlaştıran görseller, kendini tekrar eden sesler

40

Yapım SCE Japan Studio **Dağıtım** SIE **Tür** Platform **Platform** PS4 **Web** playstation.com/games/locoroco-2-remastered-ps4

LocoRoco 2 Remastered

Eskilerden bir tanıdık daha PlayStation 4 ile buluştu...

Saat sabahın 4'ü. Hava soğuk. Dışarısı 0 derece. 30 yaşındayım. Az önce neon ışıklarla dolu yüksek tempolu bir FPS oynuyordum. Belki bu normal sayılırdı. Şimdiki oyunda ise boyama kitabından fırlamış cıvıl cıvıl renklerle dolu yüzlerce tip bir oraya bir buraya zıplayıp şarkılar söylüyor. Her şey yeterince garip değilmiş gibi üstüne bir de ben bu durumdan ve oyundan keyif alıyorum. Aklım bana oyunlar oynuyor. Eğer bir yetişkinseniz LocoRoco 2'yi oynarken hissedeceğiniz şeyler aşağı yukarı az önce yazdığıma ve yaşadığıma benzer şeyler olacak. Bu oyunu mutlu bir şekilde oynarken kapıyı açıp içeri bir arkadaşınız girse durumu açıklayamayacaksınız. Ben açıklayamadım. Gizli gizli oynamak isteyeceksiniz ve kafanızda oyunun çocuk kanallarının müziklerine benzer şarkıları dönüp dolaşacak. LocoRoco 2 ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Hamur veya jöle benzeri yerinde duramayan LocoRoco'ları ekranın bir o köşesine bir bu köşesine taşıyorsunuz. Bunu yapmak için kontroller çok basit. Sadece iki tuş ile ekranı sağa sola çevirmeniz ve LocoRoco'ların yuvarlanmalarını veya zıplamalarını sağlamanız yeterli. Gerisi zaten kendiliğinden geliyor. Bir anda LocoRoco'lar da siz de çok hareketli ve birbirinden ilginç durumların içerisinde kalıyorsunuz. Bazen LocoRoco'ların birleşip kocaman olması gerekiyor. Bu sayede önünüzdeki engelleri kırabiliyor ve ağırlığınızı kullanıp çeşitli yolları açabiliyorsunuz. Bazen de LocoRoco'lar küçük ufaklıklara bölünüyor ve böylece kocaman halinizle geçemediğiniz yerlerden geçiyorsunuz. Herşey bu kadar basit ve eğlenceli. LocoRoco 2 çocuklar için gibi görünse de yetişkinlerin de yüzünü oldukça gülümsetecek bir oyun. ◆ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Cıvıl cıvıl renkler, birbirinden sevimli karakterler ve hareketli oynanış
EKSİ Yetişkin oyuncular için biraz basit kalabilir

75









Yapım Bennett Foddy *Dağıtım* Bennett Foddy *Tür* Simülasyon *Platform* PC, Mac *Web* www.foddy.net/2017/09/getting-over-it

Getting Over It with Bennett Foddy

Sinir! Sinir! Sinir! Biraz da tatmin! 

"Bu oyunu belirli bir tür kişi için yarattım. Canlarını yakmak için" diyor oyunun yapımcısı Bennett Foddy. Ne demek istediğini oyuna başlayana kadar anlamadım. Kocaman bir kazan var bir de kazana girmiş çıplak bir adam. Adamın elinde de kocaman bir çekiç. Bunun amacı ne derseniz gayet basit: Çekici kullanarak önüne çıkan engelleri aşmak ve yoluna devam etmek. Bu durum ilk başta şaşırtıcı, hatta orijinal gibi gelse de çok geçmeden yerini salt sinire bırakıyor. Çünkü sadece çekici kullanıyoruz! Bu çekiçle düz yolda ilerlemek bile zorken belki de saatlerce uğraştığınız yeri geçememek, tam anlamı ile kanser sebebi! Uğraşıp didinip karşıdaki engeli ister teknikle, ister şansla geçtikten sonra gelen o mutluluk sanki lotodan ikramiye çıkmış gibi oluyor. Tabii bir de geçtikten sonraki kısmı var. Uzun uğraşlar ardından geçtiğiniz engelden sonra ilerlemek yerine yanlışlıkla geri düşerseniz de sakin olun ve sadece ama sadece Alt+F4 yapın. Bennett Foddy arkadaşımızın da dediği gibi tüm başarılarımızı ve başarısızlıklarımızı kayıt ediyor kendisi. Yani ekrana yumruk atmak yerine kapatın gitsin.

Yapımcı Ben, zaman zaman yorumları ile bizlerle oluyor. İlerlediğimizde elde ettiğimiz başarının öneminden, yanlış bir hamle ile geriye düşersek oluşan depresif duruma kadar her durum için söyleyecek bir çift sözü var Ben efendinin. Arada bir halimize üzülüp muhabbet olsun diye bu oyunu niye ve neden yaptığını, bu tarz oyunların hangi kategoriye girdiğini ve nasıl meydana geldiğini anlatıyor. Acı sessizliğimize renk kattığın için teşekkürler Ben! Getting Over It with Bennett Foddy'yi anlatmaya kelimeler yetmez. Sinir bozucu, lakin oynama isteği uyandıran bir oyun. Binbir nara atıp hışımla çıktıktan bir saat sonra yeniden oyunda buluyorum kendimi ve o kadar efora rağmen elde ettiğim ilerleme içler acısı. Şu sıralar bir hayli popüler olan oyunda şansınızı bir de siz deneyin bakalım! ◆ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Engelleri aştıktan sonraki o tatmin hissi

EKSİ Adamı kanser eder!

75

Yapım Terri Vellmann , Doseone *Dağıtım* Devolver Digital *Tür* FPS *Platform* PC, Mac *Web* www.devolverdigital.com

High Hell



Kurumsal kimliklerinizi bir kenara bırakmanızın zamanı geldi.

Bu oyun çok eğlenceli. Direkt yazıya böyle girilir mi, biz artık daha niye okuyalım diyebilirsiniz. Haklısınız. Ama öyle. Yapabileceğim bir şey yok. Hem neden güzel bir oyun olduğunu merak etmiyor musunuz? Belki de sizi kandırıyorum? Okuyun.

Öncelikle. Listeye bir bakın. Neon renkler? Tamam. Synth tabanlı yüksek tempolu elektronik müzikler? Tamam. Kara mizah? Tamam. Hızlı oynanış? Tamam. O zaman elimizdeki bir ne oyunu? Tabii ki Devolver Digital. İlk onları ne ile tanımıştık? Hotline: Miami. Hotline: Miami nasıl bir oyundu? Süper. O zaman burada da bir sorunumuz yok.



High Hell bir FPS. Eski usul aksiyonun bitmediği, olayın sadece düşmanları yok etmekten ibaret olduğu FPS'ler ile, günümüz dinamik, hızlı ve tekrara dayalı (Hemen ölüp hemen başlanılan, roguelike dediğimiz) modern oyunlarının mükemmel bir karışımı. Tek bir silahınız var. Kim olduğu belli olmayan bir ana karakterimiz var. Zaten hikaye de çok önemli değil. Oyunda kötü, şeytani bir şirket var. Burası biraz sembolik. Oyunun mizahı da öyle. Bu kötü şirket çeşitli kimyasal maddeler üretiyor. Amacınız bu şirketin faaliyetlerine son vermek. Bunu yapmak için de rezidans gibi dikilmiş koca koca binaların üzerinde, şeytani takım elbiseli keçilerden, silah kullanmayı öğrenmiş maymunlara kadar pek çok düşmanla savaşacaksınız. Kinayeli konuşmuyorum. Bu kinayeyi oyun yapıyor.

AAA oyunların hayal kırıklığı yarattığı, hiçbir oyunun tam çıkmadığı bu dönemde kendi içinde bütün ve bu kadar akıcı bir oyun oynamak beni çok mutlu etti. Oyun oynamanın ne demek olduğunu High Hell ile hatırladım. Bu oyunu kaçırmayın. Son zamanların benim için en iyisi. Peki o zaman yazı biterken hep beraber ne diyoruz? Super.. Hot.. Super... Pardon, o başka oyundu. ◆ **Ege Tülek**

KARAR

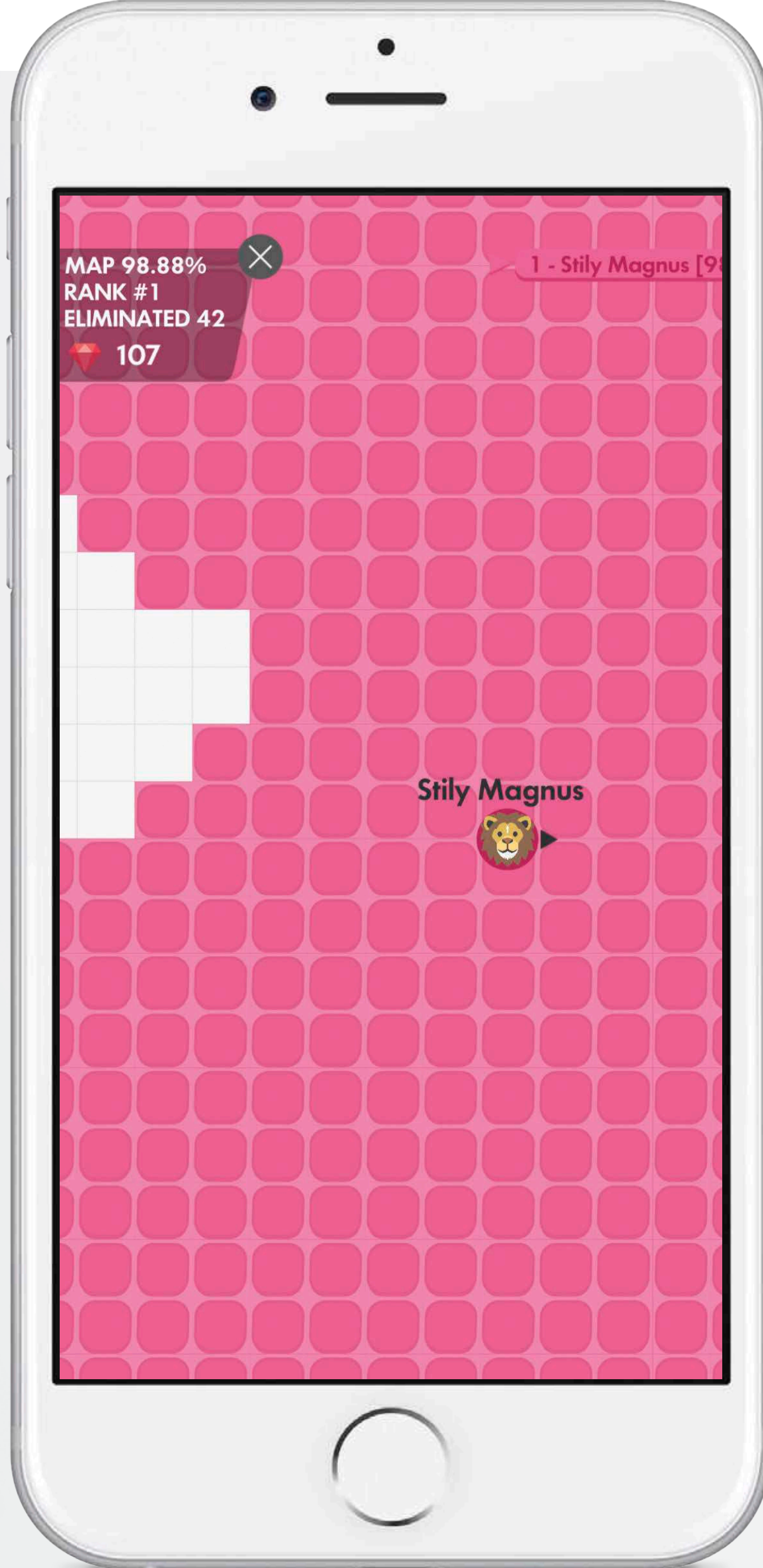
ARTI Aksiyon, eğlence, harika görseller, yerinde duramayan müzikler

EKSİ Oyun kısa, başka bir eksisi yok

89

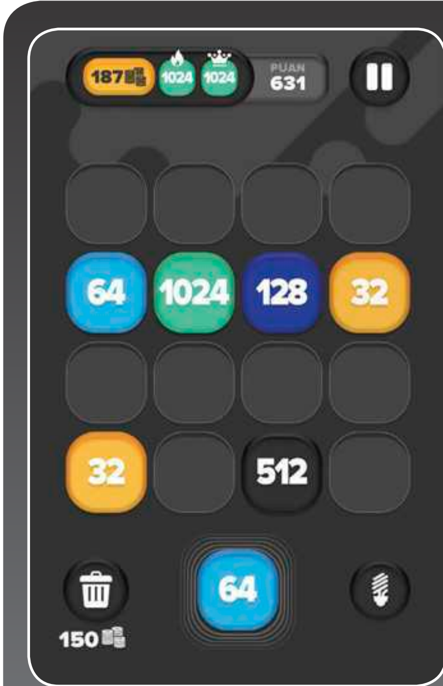
CLASH.IO

.io oyunlarından hala sıkılmadınız mı?



MOBİL

Altın 9,0 - 10 puan
Gümüş 8,0 - 8,9 puan
Bronz 7,0 - 7,9





Tür Puzzle ***Platform*** *iOS, Android* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Duple!

İki Duple Oyun!

Mobil oyunlar köşesini Türk oyun yapımcılarının bir oyunuyla açmayı çok seviyorum. Mobyte'ın ikinci oyunu olan Duple! size oldukça tanıdık gelecektir. Çünkü mekaniklerini geçtiğimiz seneler içerisinde inanılmaz popüler olan 2048'den alıyor. İnanılmaz bağımlılık yapacak olan Duple! , internet gerektirmediği için hangi ulaşım aracında olursanız olun rahatlıkla oynayabileceğiniz ve saatlerin nasıl geçtiğini anlamayacağınız bir oyun olmuş. Hele bir yerden sonra iyice kendinizden geçip daha fazla puan kazanmak için yeni yollar arar hale geliyorsunuz. Elbette her şeye rağmen tahtada başka taşın yerinin kalmayacağı o hüzünlü sona bir şekilde mutlaka uğruyorsunuz. Bu arada oyunda kazandığınız puanlarla o sırada elinize gelen taşı silme özelliğiniz var ve bunu doğru anda kullanmanız sizi bir yirmi el daha götürebilir rahatlıkla. Son oyundan sonra yaptığım, 800'lerde olan puanımla gurur duyup en yüksekte ben varım derken bir anda karşıma çıkan skor tablosu ve bin küsürlerde olan insanları görünce, moralim bozulmadı desem yalan olur. Mobyte'ın ellerine sağlık diyor ve bu eğlenceli oyunu mutlaka denemelisiniz diyerek yazıma son veriyorum. 8



Tür Arcade ***Platform*** *iOS, Android* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Clash.io

Bağımlısı Olacaksınız

Bu .io oyunlarının sonu ne olacak bilmiyorum. Hem deli gibi üretiliyor hem de neredeyse hepsi oyun kaynıyor. Evet, daha önceki yazılarımda da bu türün inanılmaz popüler olduğundan bahsetmiştim ancak piyasada ne gördüysem hepsi de tuttu. Bu kadar bereketli olacağını açıkçası çok az kişi öngörmüştür. Bu ay da köşeme konuk olan iki tane oyun var ve açıkçası ikisi de birbirinden eğlenceli. Clash.io belki biraz daha eskidir diğer oyunla kıyaslandığında ancak çok fazla insanın bilmediğini düşünüyorum. Oyundaki amacımız, beklenildiği gibi, çok basit. Yuvarlak karakterimizin ardında oluşturduğu çizgilerle kendimize bölge almaya çalışıyoruz. Daha önceleri bahsettiğim Paper.io'ya inanılmaz benziyor olmasına rağmen burada o oyunda bulunan bütün sıkıntıları çözmüş durumdalar. Kendi kuyruğunuza değmek sizi öldürmüyor ki bu bile başlı başına bir eğlence etkeni. Üstelik bir de oyun içi güçlendirme var ki evlere şenlik. Eğer oyunda bir yıldız görürseniz direkt olarak üzerine koşun ve ele geçirin. Üst tarafta bir anda belirecek olan bar bitene kadar ölümsüzsünüz ve daha da iyisi size dokunan herkes patlıyor. Onu alır almaz kocaman bir bölgeyi rahatça ele geçirin ve sıralamada yukarılara tırmanmaya bakın. Kendimden geçip inceleme ortasında verdiğim öneriye dahi bakarak oyunun ne kadar eğlenceli ve bağımlılık edici olduğunu görebilirsiniz. Kesinlikle denemeden geçmeyin. 8



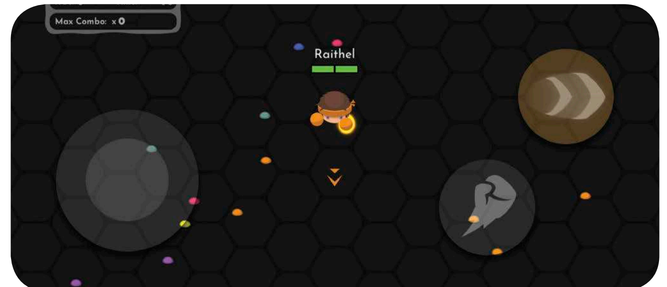


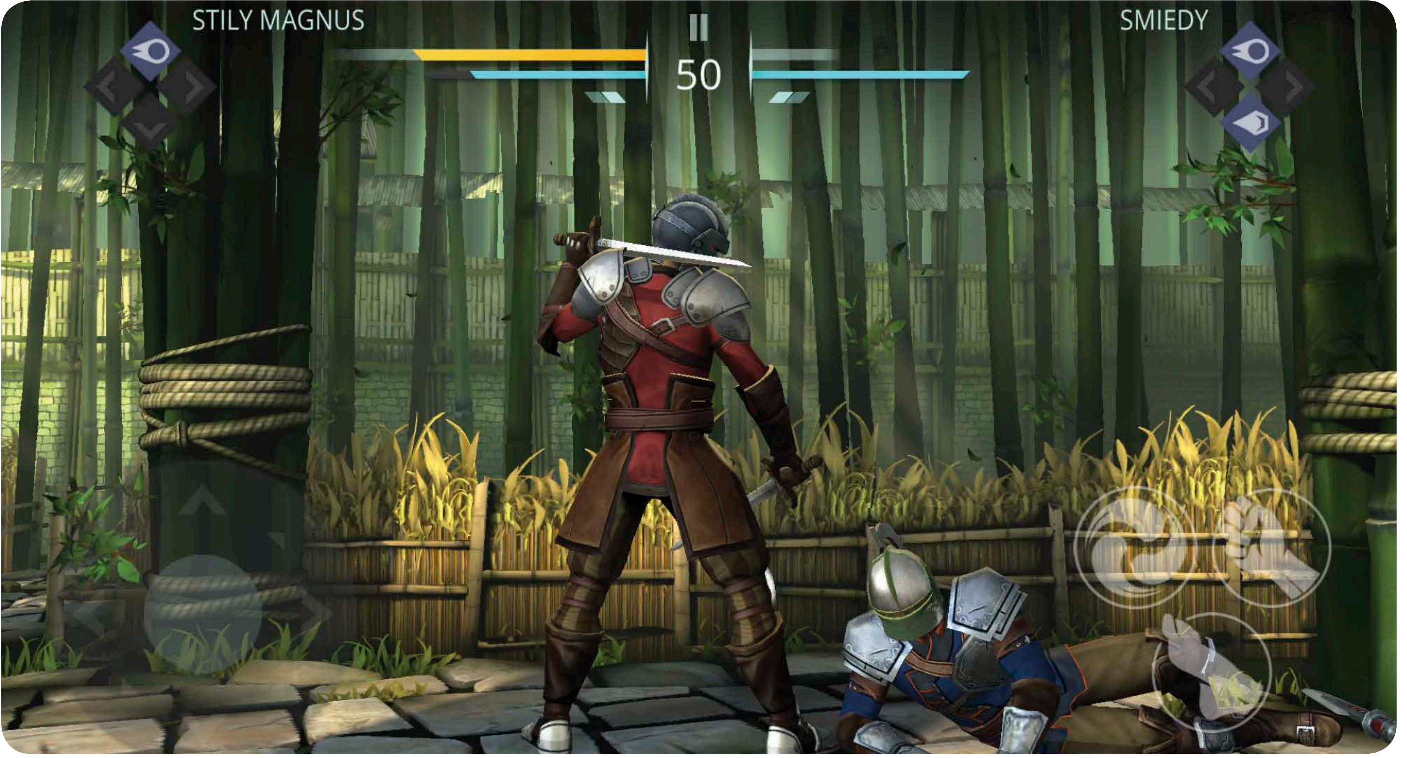
Tür Arcade ***Platform*** *iOS, Android* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Facepunch.io

Fus Ro Dah!

Şu ana kadar gördüğüm en ilginç .io fikri olduğunu söylesem yalan olmaz. Arenada seçebileceğiniz 11 karakterden birisini alıp başkalarıyla dövüşmeye başlıyorsunuz. Elbette türe saygılı bir şekilde düşmanı döverek ve içlerinden düşen minik topları alarak, daha da büyüyüp seviye atlıyorsunuz. Toplamda dört seviye var ve seviyeniz arttıkça can barınız da artıyor. Aynı zamanda her karakterin kendine has bir özelliği olduğunu söylemezsem olmaz sanırım. Bu arada oyunda kontrol ettiğimiz karakterlerden birisi meşhur ejderdoğanımız ancak özelliği tahmin ettiğiniz şey değil. Kullanabileceğiniz karakterlerin bazılarını gerekli görevleri yaparak(100 ko yap,2500 score'a ulaş gibi) açabildiğiniz gibi, sayfa beğenerek de açabiliyorsunuz. Bunu yanı sıra karakterler arasında bir denge olduğunu söylemem gerekiyor ki bu tarz oyunlarda bunu sağlamak oldukça zordur. İçiniz rahat olsun bunların hiçbirisini açmazsanız dahi ilk karakterle rahatlıkla birinci olup oradaki yerinizi koruyabilirsiniz. Farklı tarzda .io oyunlarını arayanların değerlendirmesi gereken bir seçenek. 7







Tür *Aksiyon* ***Platform*** *iOS, Android* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Shadow Fight 3

Gölgelerin Gücü Adına!

İtiraf ediyorum serinin diğer oyunlarını daha önce hiç oynamadım. Hatta ismini dahi geçtiğimiz yaz ayına kadar duymamıştım desem yeridir. Dövüş oyunlarına karşı hep bir önyargım olmuştur nedense. Çocukluğum Street Fighter, King of Fighters gibi yapımlarla geçmiş olmasına ve rağmen, mobilde böyle bir şeye el atmışlığım sadece bir kere oldu o da zaten Injustice gibi efsane bir yapımlaydı. Onun hakkında söylenecek çok şey var ama artık başka yazıya. Oyunumuza dönecek olursak, gözüme çarpan ilk şey ara sahnelerin muhteşem bir şekilde yapılmış olduğuydu. Gerçekten o sahnelerde dövüşleri inanılmaz iyi kotarmışlar ve insanı bir şekilde gaza dahi getirebiliyor. Oyunun grafikleri ise sadece ara sahnelerde değil aynı zamanda oyunun kalanında da harikalar yaratıyor. Artık her online oyunun vazgeçilmezi olan kasa açma burada da mevcut ve içinden gelen kartlarla karakterimizin yeteneklerini veya eşyalarını geliştirebiliyoruz. Özellikle hikaye modunda ilerlemek istiyorsanız, online modu kullanarak bol bol düello yapmanız gerekecek. Aksi taktirde ekipmanlarınız görevlerin seviyesinin çok altında kalıyor ve zaten o göreve girmenize dahi izin verilmiyor. Peki, sık sık gireceğiniz bu online dövüşler ne derece eğlenceli? Cevap veriyorum, başlarda çok eğlenceli ancak sonradan dengesi bozuluyor. Oyun içerisinde kullanabileceğiniz iki temel saldırı -tekme ve silah- var. Bunun yanı sıra silahınıza göre değişen dört özel gücü de oyun içerisinde rahatça kullanabiliyorsunuz. Ayrıca fark etmeme ihtimalinize karşı şunu da söylemem lazım, saldırılar o anda hangi yöne bastığınıza göre çeşitleniyor. Oyunda kasa açma sisteminin olduğundan zaten bahsetmiştim. Muhakkak hepinizin aklına gelebileceği gibi bir de market bulunuyor ve kasalardan düşen kartları paket paket satıyorlar. İlk paketi oyun içi parayla geri kalanları gerçek parayla alabiliyorsunuz. Ve ne yazık ki oyunun para verip de güçlenebileceğiniz bir oyun olduğundan bahsetmem gerekiyor. Aksi halde ne online seviye atlayabilirsiniz ne de görevleri yapabilirsiniz. Çünkü ne kadar iyi oynarsanız oynayın karşıdakinin eşyaları daha iyiyse çok daha fazla vuruyor ve onun hasarı 100 sizinki 5 olunca bu oyun dengelenmiyor. Üstüne üstlük inanılmaz şarj yiyor. On dakikalık bir oyundan sonra çıktığınızda şarjınızın birçoğunu tükenmiş halde bulabilirsiniz. Dikkatli olun, yolculuk sırasında oynamayın. Çok iyi şeyler yapabilecekken oyun içi para sistemine inanılmaz öncelik verilerek potansiyeline gelememiş bir oyundan bahsediyorum. Dövüş sistemi sizi bir süreliğine içerisinde tutsa dahi bir yerden sonra rakiplerinizin aşırı güçlü olduğu gerçeği sizi oyunu silmeye itiyor. 6





En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Inside
2. Rules of Survival
3. Go Plane
4. Fire Up!
5. Sniper 3D Assassin

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Assasin's Creed: Identity
2. Hitman: Sniper
3. Plague Inc.
4. Football Manager Mobile 2018
5. Life is Strange



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Rules of Survival
3. Block Craft 3D
4. Candy Crush
5. My Talking Tom

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Assasin's Creed: Identity
2. Hitman: Sniper
3. Real Drift Car Racing
4. Construction Simulator 2014
5. Minecraft: Pocket Edition



Tür *Arcade* ***Platform*** *iOS* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Brake or Break

Carmageddon 2.0

Tümsek, çukur demeden olanca hızıyla gaza basan bir arabayı kontrol ettiğimiz oyunda aynı zamanda arabanın sürekli geriye doğru takla atmasını da önlemeye çalışıyoruz. Eğer tümseklerden sonra yere iniş açınız zemine paralel olmazsa aracınız ufaktan hasar görmeye başlıyor ve bir yerden sonra patlıyor. Bu aşamaya gelmeden elbette oyunda bol bol upgrade alıyorsunuz. Bunların en eğlencelisi, arabanın tavanında çıkan helikopter başlıklarıydı bana kalırsa. Her tümsekten sıçradığımızda yere değmeden uzun süre ileriye doğru uçmamıza yardım eden bu kanatlar bir süre sonra kaybo-luyorlar elbette. Aynı zamanda oyun içerisinde aldığınız hasarı aza indiren de bir güçlendirme mevcut. Bu ve benzeri güçlendirmeleri almak için aşağıya doğru paraşütle atılan kutuların içerisinden arabayla geçmeniz gerekiyor. Her oyun sonunda bazı hediye paketleri kazanıyorsunuz ve bu paketlerin içerisinden yeni araba parçaları veya yeni şehir parçaları çıkıyor. Bu parçalardan belirli bir miktar topladığınızda ise o araba veya şehir açılmış oluyor. Aynı mantıkla ile arabanızın da seviyesini yükseltmek mümkün. Çevrimdışı olarak oynayabileceğiniz bu oyun kesinlikle zamanı hızlı geçirmenizi sağlayacak. 8





Tür *Arcade* ***Platform*** *iOS, Android* ***Fiyat*** *7,99 TL*

Sonic Runners Adventure

Mavi Kirpinin Macerası

Sonic'in iki buçuk sene önce girişiği mobil macerasının, şimdilik son oyunuyla karşınızdayım. Gameloft'un elinden çıkan bu oyun, hepimizin bildiği ve sevdiği klasik bir Sonic oyunu. Platformdan platforma koşturup etraftaki altın halkaları topluyoruz ve bu sırada karşımıza çıkan engellere çarpmamaya veya düşmemeye çalışıyoruz. Elbette bunu yaparken yalnız değiliz! Yani bildiğimiz ve sevdiğimiz mavi kirpimiz dışında toplamda 9 tane oynanabilir karakterimiz var. Bunların bir kısmını topladığınız altınlarla açabildiğiniz gibi bir kısmı da bölümleri geçtikçe kendiliğinden açılıyor. Aynı zamanda bu karakterlerin her birinin kendine has bazı özellikleri var. Örneğin Shadow'u kullandığınızda düşmanlar beş saniye boyunca altın düşmanlara dönüşüyor ve toplanabilir oluyorlar. Aynı zamanda yine topladığınız altınlarla karakterlerin seviyelerini arttırıp özelliklerinin daha uzun sürmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu etkiyi geliştirmek için yanınızda uçan arkadaş adı verilen peluşları da ekleyebilirsiniz karakterinize. Ayrıca oyun başına toplamda üç tane alabildiğiniz kalkan, mıknatıs gibi özellikleriniz olduğunu da unutmamak lazım. Oyun içerisinde çukurlara düşmediğiniz sürece ölmeniz çok zor ancak topladığınız yüzlerce altının tek bir hatada sıfırlandığını görmek inanın ölmekten daha çok koyuyor. Bazı seviyelerin çok zor geldiği birkaç an olmasına rağmen genel olarak oldukça güzel bir oyun. Sonic ve runner türünün hayranları bu oyunu kaçırmasın. 8

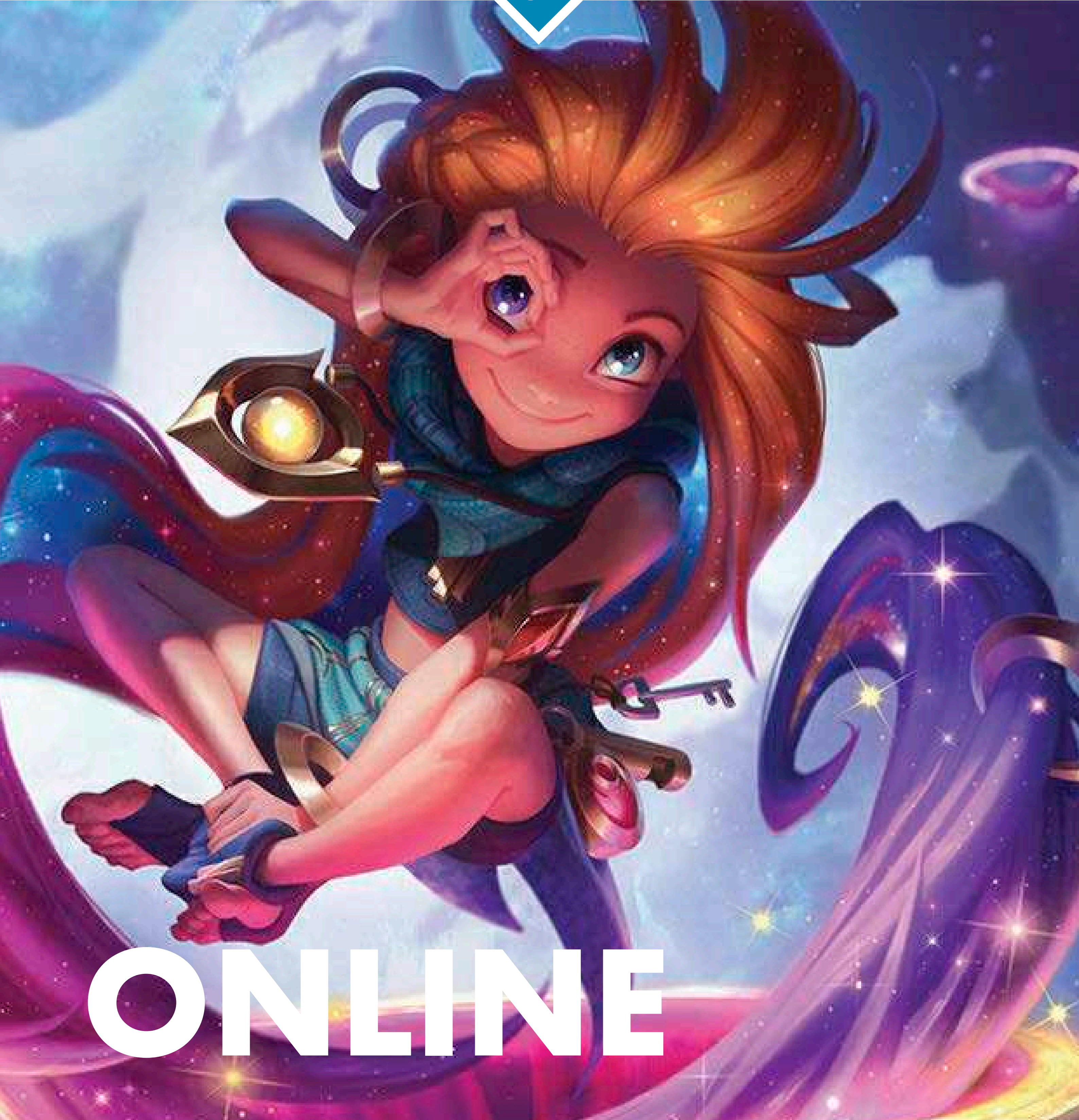


Cantuğ Şahiner

SİHİRDAR POSTASI

Oyunun yeni ve çok sevilen şampiyonu
Zoe mercek altında.

Sayfa
84





BLACK DESERT ONLINE

Dünyanın konuştuğu MMORPG Black Desert Online, Türkçe olarak yayında!

Türk MMORPG oyuncuları, iki yıldır Black Desert Online'ın yolunu gözlüyordu. Pearl Abyss tarafından üretilen ve "dünyanın en detaylı grafik motoru" Black Desert Engine üzerinde çalışan Black Desert Online'ın Türkiye'de ne zaman oynanabilir olacağını herkes merakla bekliyordu.

Kasım ayında Kapalı Beta testleri tamamlanan ve 29 Kasım-6 Aralık tarihinde Erken Erişim'e açılan Black Desert Online Türkçe, Facebook sayfasında duyurulan çekiliş, yarışma ve turnuvalarla Türkiye'deki macerasına çok hızlı başladı. "Efsaneni yaz" sloganıyla başlayan oyuna, yoğun ilgi sebebiyle Aralık ayında peş peşe yeni Türkiye sunucuları eklendi.

Peki, neden Black Desert Online Türkçe bu kadar popüler? Dünyada yaklaşık on milyon oyuncuya sahip olan ve gitgide büyüyen oyunun sırrı ne?

Black Desert Online'ın ilk ve en önemli özelliği, karakter yaratma arabirimi. Black Desert Engine üzerinde çalışan karakter yaratma arabirimini kullanarak, gerçeğinden ayırt edilemeyecek kadar detaylı ve etkileyici karakterler yaratmak mümkün. Oyunun karakter yaratma videoları, Youtube'da izlenme rekorları kırıyor.

Oyun, oynanış tarzıyla da alıştığımız MMORPG'lerden çok farklı. "Gerçek hayatın beta versiyonu" diye de anılan oyunda, karakteriniz ve siz tamamen özgürsünüz; isterseniz MMORPG dünyasının en dinamik ve gerçek zamanlı PvP dövüşlerine katılabilir; benzersiz Black Desert Online Türkçe dünyasının manzaralarında keşfe çıkıp yaratık avlayabilir; ya da günlerce balık tutarak ve ticaret yaparak yaşayabilirsiniz. Karakteriniz ve siz, Black Desert Online Türkçe'nin uçsuz bucaksız ve göz alıcı dünyasında istediğiniz her şeyi özgürce yapabilirsiniz.

Black Desert Online Türkçe, karakter gelişimi açısından da alıştığımız MMORPG'lerden çok farklı. Karakterinizi güçlendirmek için silah, zırh ve aksesuarlar kadar, deneyim ve bilgiye de ihtiyacınız var. Oyunda yürümek, koşmak ve yüzmek fiziksel olarak sizi güçlendirirken, şehirleri, kasabaları ve dünyayı dolaşmak, NPC'lerle konuşmak, görevleri tamamlamak ün, deneyim ve bilgi kazandırıyor Black Desert Online Türkçe'nin bu farklı tarzı, karakterinizi hem görünüş bakımından, hem de kişisel özellikleriyle tamamen "özel" yapıyor. Black Desert Online Türkçe'de hiçbir karakter birbirine benzemiyor.

Oyunun fiziksel dünyasında da alışmadığımız, gelecek nesil dinamikler var. Örneğin, ateş büyülerinizin güçleri yağmur yağdığın-

"Black Desert Online Türkçe'yle kendinizi oyun dünyasının içinde bulacaksınız. Ve emin olun, orada kalmak isteyeceksiniz"





da azalıyor. Karakterinizin saldırı ve savunma yetenekleri hem rakibinizin, hem de takım arkadaşlarınızın gerçek zamanlı saldırı ve savunma yeteneklerini kullanmalarına bağlı olarak farklı sonuçlar veriyor. Dolayısıyla Black Desert Online Türkçe oynarken, birkaç tuşa milyonlarca defa basarak sıkıldığınız sistemlere elveda diyebilirsiniz. Black Desert Online Türkçe'yle kendinizi oyun dünyasının içinde bulacaksınız. Ve emin olun, orada kalmak isteyeceksiniz.

Black Desert Online Türkçe'de meslek ve ticaret sistemleri de gerçek hayattaki kadar detaylı; demircilik, marangozluk, çiftçilik, kimya, balıkçılık, at yetiştiriciliği gibi pek çok meslekte uzmanlaşabilirsiniz. Birkaç parça hammaddeyi örste dövüp evrenin en epik silahını üretmeyi ise artık rafa kaldırabilirsiniz. Çünkü Black Desert Online Türkçe'de bir mesleğin ustası olmak, gerçekten de uzmanlık ve zaman gerektiriyor. Usta olduğunuzda da, kendinizi ciddi miktarda bir servetin sahibi olarak bulabiliyorsunuz. Bir örnek vermek gerekirse, Black Desert Online Türkçe'de ektiğiniz tohumun kalitesi, tarlanızın yeri, bulunduğu iklim, etraftaki kuş ve böcek nüfusu, hatta tarlanızda dolaşıp dolaşmamanız bile ekinlerinizin kalitesini etkiliyor. Bu gerçeği, korkuluk kurmadığımız tarlamızı birkaç saat kendi halinde bırakınca fark ettik. Daha doğrusu, tarlamıza dadanan böceklerden kurtulmak için koştura koştura etrafı ilaçlarken.

Ticaret sistemi ise gerçekten gördüğümüz en detaylı oyun sistemi olabilir Black Desert Online Türkçe'de bağlantı noktalarını birbirlerine bağlayarak uzmanlık alanları farklı çiftlikleri ve kasabaları birbirine bağlıyor, buralarda çalışmaları için işçiler tutuyor, o işçilerin seviyesini yükselterek zamanla dev bir ticaret imparatorluğunun sahibi olabiliyorsunuz. Balıkçılık ve avcılık da Black Desert Online Türkçe'nin en dikkat çeken mesleklerinden biri. Avcılıkta uzmanlaşmak gerçekten zaman istiyor, ama uzmanlaştığınızda avladığınız nadir hayvanlardan elde ettiğiniz ganimet size rahat bir hayat sağlayabilir. Hatta balina bile avlamanız mümkün. Balıkçılık da ileri seviyelerde cebinizi gümüşle doldurabilir. Black Desert Online tamamen Türkçe ve üyelik gerektirmiyor. Efsanevi, Özel, Standart ve Başlangıç paketlerinden birini aldığınızda oyunun sahibi oluyorsunuz ve birçok oyun içi eşya ve hediye kazanıyorsunuz.

Pearl Abyss Türkiye Ekibi, oyun içinde, sosyal medyada ve oyunun tr.playblackdesert.com sayfasında etkinlikler, yarışmalar ve çekilişler düzenleyerek on binlerce oyuncunun hareketli Black Desert Online Türkçe hayatına daha da heyecan katıyor.

Gerçek hayatın Beta versiyonunu görmek istiyorsanız, Black Desert Online artık TÜRKÇE, ve online! ◆





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

1.0 versiyonuna merhaba!

Geçtiğimiz yılda en iyi çıkışı yapan oyun kesinlikle PlayerUnknown's Battlegrounds oldu. PC'den sonra Xbox One'da da erken erişime geçen PUBG, bu platformda ilk iki günde 2 milyon adet satmayı başardı. Şu anda ise PC ve Xbox One için 30 milyon barajını aştı bile. Battle Royale türünü adeta her oyuncuya duyuran PUBG için geçtiğimiz ay oldukça önemliydi. Zira oyun, uzun bir sürenin sonunda erken erişim aşamasını tamamladı ve tam sürüm olarak piyasadaki yerini aldı. PUBG öyle bir oyun haline geldi ki, her bir oyundan sonra başarılı olun ya da olmayın, sonraki oyuna adım atmak için can atıyorsunuz. Oyun içindeki buglarla karşılaştığınızda kahkahalara boğuluyor ve bu durum ölmenize sebebiyet dahi verse eğleniyorsunuz. Elbette dereceli oyun sisteminin oyunda olmaması bunda oldukça etkili ama bana kalırsa PUBG bir oyunun yapması gereken en önemli etkinliği, yani insanları eğlendirme işlevini en iyi şekilde gerçekleştiriyor. Uzun zamandır tam sürüme geçmesini beklediğimiz PUBG, sonunda bunu başarmışken, benim de bu sayfalarda oyunla ilgili deneyimlerimi size aktarmam tabii ki şart oldu. Buna bir süre devam edeceğiz. Oyun 21 Aralık tarihinde tam sürüme geçerken, elbette en çok konuşulan durum oyuna yepyeni bir haritanın ekleniyor olmasıydı. Test sunucularında yeni çöl haritasını deneyemesem de oyunun tam sürüm olarak piyasaya çıkmasıyla beraber bu geniş çorak araziye paraşütümle hemen atladım. Yeni harita Miramar'ı daha detaylı olarak ele alacağım ama bundan önce gelin bakalım, oyunun tam sürüme geçmesi ile beraber PUBG'de neler değişmiş.

Ufak tefek detaylar

Öncelikle oyunun arayüzünde bir takım yeniliklerin olduğunu belirtmek istiyorum. Bu yeniliklerden ilk dikkat çekeni elbette lobi ekranındaki arka plan değişikliği. Eskiden kapalı bir mekanda lobide beklerken artık daha hoş bir arka planda, açık havada karakterinizi görebiliyorsunuz. Eskiden üst tarafta var olan menüler, ekranın sol tarafına kaydırılmış ve fontlar da değiştirilmiş. Eski sistemdeki bazı alt menüler ise ana menülerin yanında yerini almış. Ayrıca "Oyna" butonu sol üstten, sol alta taşınmış durumda. Bundan böyle gelen oyun daveti bildirimleri de oyun ekranınızın ortasında büyük bir mesaj halinde çıkmayacak, sağ alt tarafta ufak bir görsel ile sizi oyuna davet edecek.
Son olarak oyun modunu daha rahat şekilde ayarlayabiliyor ve hangi arkadaşınızın hazır konumda olup hangisinin olmadığını daha rahat görebiliyorsunuz.
Arayüze gelen yeniliklerin arasında küçük bir detay dikkat çekti. Bu detay oyuna yepyeni bir menünün eklenmesi oldu. "Replays" adındaki bu yeni menü, tahmin edeceğiniz üzere son oyunlarınızın kaydını tutuyor. Zamanla eskileri silerek sabit diskinizin de şişmesini engelliyor. Yenilikler sadece menü arayüzüyle sınırlı kalmadı. Oyun içindeki menülerde de görsel iyileştirmelerin olduğu ve silah görsellerinin yenilendiği açıkça fark edilebiliyor. Ayrıca oyunun tam sürüme geçmesi ile beraber, tırmanma mekaniği de oyuna eklendi. Artık belli yükseklikteki eşyaların üzerine çıkabileceğiz. Bu bir araba olur, duvar olur, ufak bir konteynır ya da sandık olabilir. Ayrıca, çit benzeri duvarların üzerinden



de atlayabiliyoruz. Böylece artık duvarların, çitlerin etrafından dolaşarak zaman kaybetmiyor olacağız. Ayrıca bu mekanik sadece çit veya benzeri durumlar için geçerli değil, yeterince geniş olan pencerelerden evlere bu şekilde giriş yapabiliyoruz. Elbette bu mekanik daha çok, yalnız olduğunuza emin olduğunuz zamanlarda kullanılması önemli zira, bir camdan ilk defa gireceğiniz ya da çıkacağınız zaman oldukça yüksek bir ses çıkarıyorsunuz. Evde pusan bir rakip varsa sizin nerede olduğunuzu anında anlayabiliyor.

Sıcağın Kavurduğu Dünya: Miramar

Yanlış hatırlamıyorsam ilk defa Kasım ayının başlarında duyurulan yeni haritanın temasının çöl olacağı duyurulmuştu. Olabildiğine sarı, kahverengi ve turuncu renklerin hakim olduğu harita duyurulduğunda oldukça heyecanlandık. İlk ekran görüntülerini incelediğimde bir an önce haritanın gelmesini istemiştim. Yanlış anlaşılmasın. Oyunun ilk haritası olan Erangel'i hala çok seviyorum. Zamanımın çok büyük bir bölümünü alan bu haritanın zaten neredeyse her yerini ezberlemiş durumdayım. Erangel benim için bir ana yurt gibi oldu. Yeni haritada da oynarken sıla hasreti yaşar gibi duygular hissetmedim değil. Yine de farklı bölgelerde oynamanın, yeni yerler görmenin merakı ve isteği, çöl haritası Miramar için sabırsızlanmama neden oluyordu.

Miramar 21 Aralık'ta 13 GB'a yakın bir güncelleme ile oyuna eklendi. Elbette bu güncellemen içinde oyuna getirilen tüm yenilikler de yer alıyordu. Miramar'ı detaylı bir şekilde inceledim ve haritanın görselini bu sayfalarda görebilirsiniz.

Miramar'ın en büyük şehri, haritanın güneydoğu kesiminin sınırlarına yakın olan Los Leones. Ancak bu şehrin yanında El Pozo da kalabalık bir binalaşmaya sahip. San Martin, La Cobreria, Chumacera, Valle Del Mar gibi şehirler de oldukça kalabalık. Bu şehirler bildiğiniz gibi oyunun loot alanlarını oluşturuyor ve bu nedenle saydığım tüm bu şehirlerde çatışmaların en sıcağı yaşanıyor. Ayrıca şehirleşeme yapısı olmaktan çok sanayi merkezleri, inşaatla, askeri tesisler gibi bir çok loot alanı bulunuyor. Erangel ile karşılaştığında daha düzenli loot alanlarının olduğu görülüyor. Haritanın planlaması, ilk haritaya göre daha iyi yapılmış

Miramar'da loot alanlarında yer alan binaların da Erangel'den farklı olduğunu görüyoruz. Yine elbette harita içinde aynı tipte binalar bulunuyor ama binaların görünümü daire düzenleri ve elbette içleri, Erangel'den çok farklı. Bu nedenle haritayı ilk oynamaya başladım zamanlar bolca loot kaçırdım ve zaman zaman çıkış kapılarını bulmakta zorlandım.

Yeni harita sadece görüntüsüyle değil, içeriğiyle de kendine has özellikler barındırıyor. Sadece Miramar'da yer alan silahlar ve araçlar yer alıyor. Şu anda pistol bölümüne giyilebilen ve fişek ile kullanılan Sawed-off ve .45 mermi alan Winchester 1894 sadece Miramar'a özel silahlar. Ayrıca yeni araçlardan pikap ve herkesin dünya gezisine onunla çıkmak istediği klasik Volkswagen Transporter da Miramar'a özel araçlardan.

Yeni haritanın engebesine, taşına toprağına alışmak başlangıçta biraz zor gelebilir ama Miramar oldukça iyi tasarlanmış bir harita olarak karşımıza çıktı. İlerleyen dönemlerde hem Erangel'in hem de Miramar'ın yeni içeriklere kavuşacak olması ise kesin. Gelecek aylarda biraz daha derine inecek ve silahlara, araçlara ya da eşyalara daha çok değineceğiz. Bu ay yeni yılın ve yeni yıla PUBG ile girmenin mutluluğunu yaşayın. Sonraki aylar çorba parasını çıkarmak için yollara düşeceğiz.

◆ **Enes Özdemir**





LEAGUE OF LEGENDS

SİHİRDAR POSTASI

2017 yılı League of Legends'ın en hareketli yıllarından biri oldu. Bu sezon bize o kadar çok yeni özellik sundu ki notlarıma bakmadan hepsini hatırlamam mümkün değil. Yepyeni bir istemciyle başladığımız 2017 sezonu gerek arayüze, gerek oyun içi mekaniklere, gerekse sihirdar profiline getirdiği yenilikler ile asla unutulmayacak bir dönem olarak hafızalarımızdaki yerini aldı. 2018'in de hareketli geçmesini bekliyorum ama daha uzunca bir süre 2017 yılı kadar hareketli bir yıl göreceğimizi de tahmin etmiyorum.
Yeni yasaklama sistemi ve esnek dereceli sistem ile, dereceli oyunların yapısında önemli özellikler meydana gelirken, antrenman modu ile becerilerimizi geliştirdik. Yaptığımız hataları ve doğruları oyun tekrarı ile inceledik. Yenilenmiş ve hala geliştirilen takdir sistemi, istemci arayüzünün her geçen gün daha detaylı ama buna paralel olarak kullanışlı hale gelmesi ve yeni görevler ile yepyeni amaçlar edinmemiz, bizi Sihirdar Vadisi'ne daha çok bağladı. Gel gelelim geçtiğimiz ay Turnuvalar özelliği beta testi ile ilk kez bizlere sunuldu ama hala test aşamasında olan bu sistemi değerlendirmek için çok erken olduğunu düşünüyorum. Bu nedenle turnuvalar sistemini gelişim aşaması tamamlandıktan sonra daha detaylı olarak ele almayı düşünüyorum.
Elbette 2017 de bizi yepyeni şampiyonlarla tanıştırdı. Kayn, Xayah, Rakan, Ornn derken, bir anda Zoe ile tanıştık. Alacakaranlığın Sureti, beni oldukça etkileyen bir şampiyon oldu. İlk kez duyurulduğunda orta koridorda ya da destek rolünde oynamasını beklediğim Zoe için ilk tahminim tuttu. Destek rolünde kendisini hiç görmemiş olsam da nadiren de olsa orman oynayan Zoe'ler ile karşılaştım.
Yeni yılda Sihirdar Postasının ilk konuğu, Ezreal'a platonik bir aşk besleyen Zoe oldu efendim. Yeni yılınızın bol bol penta atarak, bol bol baron çalarak ve en önemlisi bol bol zafer kazanarak geçmesini diliyorum. ^-^

Yeni Şampiyon ZOE

Zoe özellikle esnekliği ile ön plana çıkan bir karakter. Zoe'yi Zoe yapan en temel özelliği W yeteneği olan büyü hırsızı. Birazdan detaylı olarak bu yeteneği açıklayacağım. Zoe işlevsel özelliği sayesinde haritanın birçok noktasına katkı verebilecek, hasar potansiyeli oldukça yüksek bir karakter. Gelin bakalım Zoe'nin yetenekleri nelermiş.



Parıltı Şenliği (Pasif)
Özellikle saldırı kombolarının halkalarından birini oluşturacak olan pasif yeteneği sayesinde Zoe, bir yetenek kullanımından sonraki ilk saldırısı ile ilave büyü hasarı veriyor. Özellikle Q yeteneğinin verdiği hasarın hemen ardından sonra vurulacak düz vuruş büyük önem taşıyor.



Uçarı Yıldız (Q)
Uçarı Yıldız Zoe'nin en temel hasar veren yeteneği. Özellikle orta oyunda ve oyun sonunda bu yeteneğin doğru kullanımı ciddi hasarlar verebiliyor. Bu yeteneği kullanarak Zoe, yıldız benzeri bir maddeyi fırlatıyor. Doğrudan fırlatılan madde hedefi tutarsa hasar veriyor olsa da isterseniz bu atışı boşluğa yaptıktan sonra ikinci kez Q'ya basarak, istediğiniz yere yönlendirebilirsiniz. Bu yeteneğin en önemli özelliği, atışın yol aldığı miktar arttıkça hasarının da artması. Bu nedenle Q yeteneğini önce olabildiğince uzak bir noktaya atıp rakibe yönlendirmeniz en yarar sağlayan özellik.





Büyü Hırsızı (W)
Zoe'nin zaman zaman hareket kabiliyetini artıracak, zaman zaman rakibini kısıtlayacak bir diğer yeteneği ise büyü hırsızı. Büyü hırsızı, seçtiğiniz büyülerin dışında farklı büyüler kullanmanızı sağlıyor. Bu durum ise iki şekilde işliyor. İlk olarak bazı özel minyonlara son vuruşu yaptığınız zaman rastgele bir büyü ya da rastgele bir aktif eşya'nın simgesi yerde belirliyor. Siz yerden bu simgeyi topladığınızda topladığınız o büyüyü ya da eşyayı kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında rakip şampiyonlardan biri büyü ya da aktif bir eşya kullanırsa, aynı şekilde yerden simge toplayıp kullanabilirsiniz. Yani diyelim ki bir savaşın ortasındasınız ve kazanmak üzereyken rakibiniz Sıçra kullanarak duvarın diğer tarafına geçti. Bu durumda yere düşen sıçra simgesini alıp sizde duvarın arkasına sıçrayabiliyorsunuz. Özellikle profesyonel oyuncuların Büyü Hırsızı'nı oyunlarda nasıl kullanacağını çok merak ediyorum.

Hınzır Uyku Baloncuğu (E)
Zoe'nin devrimsel bir karakter olmasını sağlayan özellik sadece Büyü hırsızı değil. Aynı zamanda E yeteneği olan Hınzır Uyku Baloncuğu, oyuna yepyeni bir mekanik ekliyor. Zoe'nin bu yeteneği ile beraber uyutma mekaniği oyuna ekleniyor. Zoe, hedefe doğru bir baloncuk atıyor ve bu baloncuğu isabet alan ya da alanına giren rakipler önce yavaşlıyor ve daha sonra uzunca bir süre olduğu yerde hareketsiz hale geliyor. Hasar yediğinde ya da bu uzun süre sona erdiğinde tekrar hareket kabiliyetine ulaşabilen rakip için çok geç olabiliyor. Bu nedenle, E-Q kombosu yapmak hedefi ıskalama ihtimalinizi düşürecektir.



Bi' Ordayım Bi' Burda (R)
Hiçbir hasar özelliği olmayan ama maksimum hasar vermenizi sağlayacak olan ulti yeteneği Bi' Ordayım Bi' Burda, Zoe'nin sadece bir saniyeliğine biraz ileride ışınlanmasını ve bir saniye dolduğunda eski konumuna dönmesini sağlıyor. Evelynn'in ultisi gibi, gir-çık yapmanız için biçilmiş kaftan olsa da hasar veren bir yetenek değil. Peki bu yetenekten nasıl yarar sağlayabiliriz. Yeteneğin en büyük özelliği çok küçük bir bekleme süresi olması ve rakibe anlık da olsa yaklaşmanızı sağlaması. Diyelim ki kaçmaya çalışan bir rakip var ve bir takım arkadaşınız ona ulaşmak için daha müsait. Bu durumda ulti ile rakibe yaklaşıp, yerden aldığınız ya da kendiniz seçtiğiniz bir Bitkinliği rakibin üzerine bırakabilirsiniz. Peki bu yetenek nasıl maksimum hasar vermenizi sağlayacak? Bunun da cevabı Q,R,Q, düz vuruş kombosunda saklı. Bu kombo ile önce Q yeteneğinizi uzak bir noktaya atıp ulti ile olabildiğince fırlattığınız yetenekten uzaklaşabilir ve Q'yu tekrar kullanarak uzun mesafe kat etmesini ve yüksek hasar vermesini sağlayabilirsiniz. Bunun üzerine geri dönmeden bir düz vuruş tuttururasanız, ilave büyü hasarı ile ciddi ani hasarlar verebilirsiniz.

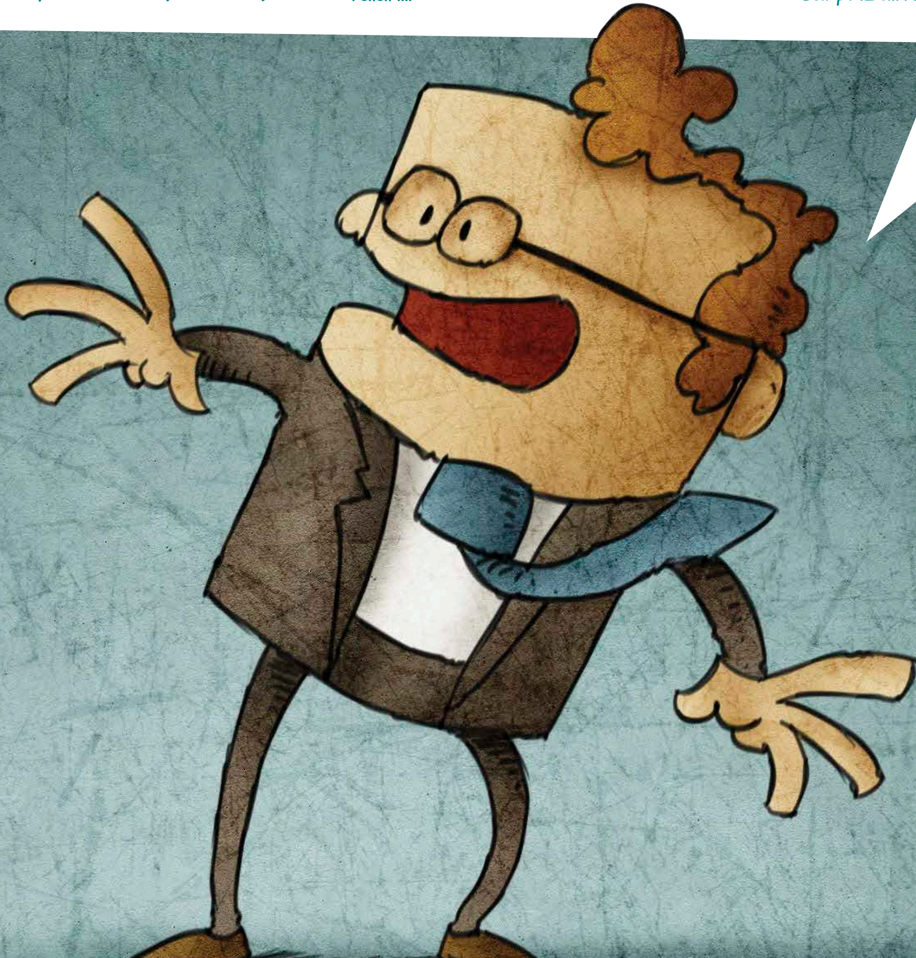
◆ Enes Özdemir

BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

YORUM SAHASI

- Oğlum kaldır şu yılbaşı ağacını artık ofisin ortasından, geçti gitti kutlamalar.
- Kutlama dediğiniz balık kraker ve kola dağıtmanız mıydı patron?
- Beğenmedin mi? Sana o bile fazla!
- Neyse ki dansöz durumu kurt- Eee...
- Ne dedin sen?
- Han-
- Hande Ataizi dersen bu sefer gerçekten kafanı kırarım!
- Aa öyle diyecektim aynen patron... Hahaha... Nasıl da anladınız ya... Neyse. Oyun mu yapıyoruz, ne yapıyoruz, buyurun oturun şöyle...
- Lan ne dansözü?! Dansöz mü vardı? Benden sonra mı ayarladınız şerefsizler!
- Patron sakinleşin. Artık yaşlı başlı adamsınız diye size söylemeden yaptık organizasyonu.
- Oğlum açıklaman bile faul! Yaşlı başlı nenendir!
- Evet.
- Neyse. Ne yaptıysanız yaptınız. Sanki hiç dansöz görmedim! Adı neydi? Neyse! Getir şu LEVEL diye bir dergi mi bir şey varmış, yılın oyunlarını seçmişler. Neleri seçmişler bakalım da ona göre yeni yıl planı yapalım biz de...
- Buyurun patron, son sayı.
- O ne lan? Telefondan mı okuyacağız?
- Turkcell Dergilik'ten açtım patron, olmaz mı?
- Lan tam viral reklam yaptın ha, hiç kimse de çakmadı!
- Tamam patron, basılı hali de burada. Buyurun...
- Pekala... Bakalım yılın oyunu neymiş... Assassin's Creed Origins. Çok şaşırdım!
- Niye patron ne güzel oyun... Mesela biliyor muydunuz, oyunda nehirlerin bir akış yönü var ve bir nesneyi bırakırsanız, alıp başını tüm bölge boyunca gidiyor...
- Evet, yılın oyunu olması için muhteşem bir neden.
- Yok; onun dışında da iyi ama patron oyun?
- Oğlum nesi iyi, nesi? Tüm Mısır halkının saçma sapan problemlerini çözüyoruz mehdi gibi. Bu adamın karısı ölmüş, çocuğu ölmüş, sonra gidip hipopotam avlıyor hiçbir şey yokmuş gibi... Geç. En iyi online oyuna ne demişler?
- Elbette PUBG!
- Boğuluyor musun, ne oluyor evladım?
- PUBG patron, PlayerUnknown's Battlegrounds.
- U büyük ama değil mi?
- Aa, nasıl anladınız?
- İçi hatayla dolu oyunu mu seçmişler? Biz iki tane hata yaptığımızda millet yerden yere vuruyor, bu nasıl iş ya...
- Patron bizim oyunlar aşırı eksik olduğu için hatalar oyunun yarısının olmamasıyla ilgili olabiliyor, ondandır...
- Benimle üç noktalı konuşma, ağzına kürekle bir vururum, PUBG, PUBG diye dolaşırsın!
- Sakin olun patron. Listeden devam edeyim. En iyi RPG'de-
- RPG oyunu mu çıktı oğlum bu yıl?
- Eyvah...
- Ne oldu lan? Oyun çıkmadı diye hiçbir şey seçmemişler mi?
- Patron Divinity, Persona 5, South Park, bir ton RPG çıktı!
- Öff, biri 1993'ten kalma RPG'lere benziyor, diğeri saçma sapan Japon okul maceraları, ötekisi desen neresi RPG belli değil; bildiğin çizgi-film!
- Şimdi bileklerimi keseceğim...
- Beni ilgilendirmez. Beğenmedim. Hangisi en iyi o bile umurumda değil şu an. Korku oyununda neyi seçmiş bu iş bilmezler?
- O gayet kolay olmuşa benziyor. Resident Evil 7.
- Hah! Bir başka 1990 oyunu. Bunlarda vizyon yok vizyon. Seçseler ya Little Nightmares'ı falan...
- Little Nightmares mı? Patron o platform oyunu.
- Oğlum o aşçılar beni çok korkuttu lan.
- Bana açılabilirsiniz.
- Açacağım sana şimdi ben.
- Açacağım deyince hiç de korkutucu olmadı patron; Zeki Müren gibi oldunuz hatta.
- LAN! Şimdi sana en iyi PS4 oyununu soracağım, bana çat diye-
- Horizon: Zero Dawn!
- -cevabını yapıştıracaksın. Biliyordum. Deli kadının teki almış yayı-oku eline, haldır haldır robot peşinde koşuyor, millet de bunu beğenmiş. Hiç mantığa sığıyor mu şu olay ya?
- Zaten bilgisayar oyunu dediğin fizik kurallarına uygun olmazsa yasaklanmalı.
- Aynen. Ne? Saçmalama lan! Onu mu dedim ben?! Sus tamam. Başka ne var? VR olayında ne yapmışlar?
- Birinci Doom VFR gibi gözüküyor.
- Oğlum o oyunu oynamaya çalışırken insanların %80'i kustu, %10'u yere düştü, %5'i de vefat etti; neyini seçmişler?
- Niye patron ya; şu Farpoint'in silah aparatıyla çok güzel oynanıyor oyun.
- Bunlarda zaten bir tane PSVR var, başka da bir VR aleti yok belli. Fakirler! Peki neyi en çok bekliyormuş bunlar? 2018'de çıkacak olan? Benim tercihimdir umarım...
- O da zor olmamışa benziyor. Tüm dünyanın beklediği bir oyun, The Last of Us: Part 2.
- Part iki diye okudun, aferin. Part two diyeceksin oğlum, İngilizce kursuna yolladık seni o kadar!
- Peki patron, öyle yaparım. Sizin tercihiniz de buydu herhalde?
- Hayır. Shenmue 3'ü bekliyorum ben. Japonya sokaklarında dolaşıp makinelere para atıp minik oyuncaklar toplamak istiyorum, önceki oyunlardaki gibi...
- Patron bana açılabilirsiniz.
- Her şey küçükken babamın bana bir kinder sürpriz almasıyla başladı...



ASUS
ROG STRIX GL553

Asus'un oyunculara hitap eden modeli fiyat performans açısından mercek altında.

Sayfa 90



DONANIM

Altın 9,0 - 10 puan
Gümüş 8,0 - 8,9 puan
Bronz 7,0 - 7,9



Asus
ROG STRIX GL553

GTX 1050'li oyun bilgisayarı arayanlara

Şekil itibariyle ve kağıt üstünde yer alan teknik özellikleriyle oyuncular için ideal duran ROG STRIX GL553, fiyat açısında ise hemen söyleyelim rakipleriyle arasında üzücü bir fark yaratıyor. Şu an 6440 TL fiyatla bulabileceğiniz bu bilgisayar, teknik kadro bakımından muadillerine kıyasla yaklaşık 1500 TL dolaylarında daha pahalı. Yaklaşık 2.5 kilogram ağırlığında olan ROG STRIX GL553, 30 mm kalınlığında bir gövdeye sahip. Üzerinde 15.6 inç boyutunda ekran taşıyan dizüstü, boyut ve ağırlık anlamında muadilleriyle büyük fark yaratmıyor.
Intel Core i7-7700HQ işlemciden güç alan GL553, 2.8 GHz taban frekansında çalışan bu işlemcisiyle güçlü bir performans sergiliyor elbette, bu açık. 4 çekirdekli işlemcisinin frekansını yukarıya çekebilmeniz de mümkün. Bunu yine ROG Gamer Center'dan yapabiliyorsunuz.
16 GB kapasiteli DDR4 RAM'lerle gelen GL553, 128 GB SSD ve 1 TB HDD ile birlikte ana teknik kadrosunu tamamlıyor ve modelde GeForce GTX 1050 yer alıyor. Ekran kartının 4 GB kapasitesinde olduğunu da söylemek lazım.
Performans açısından makul sonuçlar aldığımız ROG STRIX GL553, pil ömrüyle ise pek çok oyun laptop'ında olduğu gibi pek isteneni vermiyor. Yük altında yalnızca 45 dakika civarında pil ömrünü tüketen STRIX GL553, boşta kullanımda ise 7,5 saati görebiliyor.
ROG özelinde tasarımı ve özel yazılımlarıyla olduğu kadar termal tasarımı, klavye ve RGB seçenekleriyle de beğenilecek olan laptop, sahip olduğu spesifikasyon bakımından ise açıkçası pahalı. Bu anlamda ROG STRIX GL553, fiyat/performans çizgisiyle üzücü bir model oluyor. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR
ARTI İyi performans, RGB aydınlatma, termal tasarım, kolay bakım
EKSİ Spesifikasyonları için pahalı, pil ömrü, fan sesi

80



AOC
AGON AG251FZ

240hz oyuncu monitörlerinin ilk örneği

Eskiden masaüstü bilgisayarlarda işlemcilere uyguladığımız hız aşırtma yöntemleri artık monitörlerin yenileme hızlarına da uygulanabilir halde. Özellikle AOC'nin AGON serisi, bu konu için özel geliştirilmiş bir monitör ailesi. Özelliklerinden ve performansından az sonra bahsedeceğiz, ancak söze önce tasarımla başlayacak olursak, AGON AG251FZ için ilk olarak hem tasarım anlamında güzel göründüğünü hem de ergonomik özelliklerini yerinde kullandığını söyleyebiliriz.
Ekranın yüksekliğini 130 mm'ye kadar ayarlayabiliyor, sağa ve sola 20 derece açıyla döndürebiliyorsunuz. Öne ve arka da eğebildiğiniz monitör, ayrıca 90 dereceye kadar pivot özelliği de gösteriyor. Bu anlamda, monitöre ergonomi anlamında tam not veriyoruz.
AGON AG251FZ, odağına özellikle oyun performansını almış bir monitör. Bu sebeple TN panele sahip. Zira TN paneller, tepki süresi noktasında IPS panellere göre daha hızlılar. Bir diğer fark yaratan nokta kontrast oranı oluyor. AG251FZ, 1000:1 kontrast oranı sunuyor. Ayrıca 400 nit parlaklık, 1ms tepki süresi ve 24 inç ekranda 1920x1080 piksel çözünürlük de diğer teknik detaylarını oluşturuyor.
AGON AG251FZ şu an AMD FreeSync desteğini 240Hz panelde sunan piyasadaki sayılı monitörlerden. Hatta ilk tanıtıldığında, bunların ilk örneğini oluşturuyordu. Neyse ki artık piyasada farklı modeller de görebiliyoruz.
Toparlayacak olursak, AGON AG251FZ için rahatlıkla "iyi bir oyuncu monitörü" diyebiliriz. Elbette FreeSync desteğiyle AMD kart sahiplerine hitap ediyor. Görüntü kalitesi ve performansı gibi fiyatı da açıkçası bu tip bir monitör için gayet uygun. Şu an bu monitörü piyasada 2414 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR
ARTI Görüntü kalitesi, oyun performansı, FreeSync iyi çalışıyor, ergonomik tasarım
EKSİ Görüş açısı IPS'e göre kısıtlı, sadece Full HD

85



LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Razer Blackwidow Tournament Edition Chroma

Hardcore oyuncular için üretildi...

Razer uzun süredir oyunculara hitap eden üst seviye ürünleriyle tanınan bir marka. Bu felsefenin en önemli örneklerinden biri de profesyonel oyunculara hitap Blackwidow Tournament Edition Chroma.
Üst seviye oyuncuların beklentilerine göre şekillendirilen ürün çok hoş bir kutu ve taşıma çantası ile beraber geliyor ve nümerik pad'li versiyonun aksine USB kablosu da sökülebildiğinden taşıması hayli rahat.
Üründe nümerik tuş takımı olmaması klavye ve Mouse arasındaki mesafeyi azalttığından oyuncular için avantaj olarak geri dönüyor, diğer taraftan bilgisayarını ofis uygulamalarında da kullanan oyuncular klavyeyi bir miktar yadırgayabilir.
Razer bu klavyeler için yeşil, turuncu ve sarı olmak üzere iki farklı mekanik switch seçeneği sunuyor. Bizim test ettiğimiz modelde Razer'ın 80 milyon basış kullanım ömrü olan ve 50 gramlık basış kuvvetine ihtiyaç duyan yeşil switchleri vardı. Yeşil switch'ler diğer ikisine göre daha gürültülü ve oyuncuların o çok sevdiği "click" sesine sahip. Dilerseniz stroku yeşil kadar uzun ama daha sessiz olan turuncu switchleri de tercih edebilirsiniz.
Ürün adından da anlaşılabileceği üzere 16.8 milyon renk destekleyen Chroma ile beraber geliyor ve Razer Synapse'i kurduğunuzda Chroma üzerinde neredeyse sınırsız değişiklik yapabileceğiniz Chroma Workshop'a da ulaşıyorsunuz. Türkçe desteğine sahip olmaması ve nümerik pad'den yoksun olması ürünün hitap ettiği kitleyi daraltsa da ürün hardcore oyuncular için mükemmel bir deneyim sunuyor. Ürünü şu anda 700 TL fiyatına bulabiliyorsunuz ve ufak tefek değişiklikler ile üretilen V2 modeli de tanıtılmış durumda.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Farklı switch seçenekleri, yüksek performans, uzun tuş ömrü, Razer Chroma desteği
EKSİ Fiyatı yüksek, nümerik pad olmaması herkesin hoşuna gitmeyebilir

88



Razer Thresher Ultimate

PS4 kullanıcıları için üst seviye kulaklık...

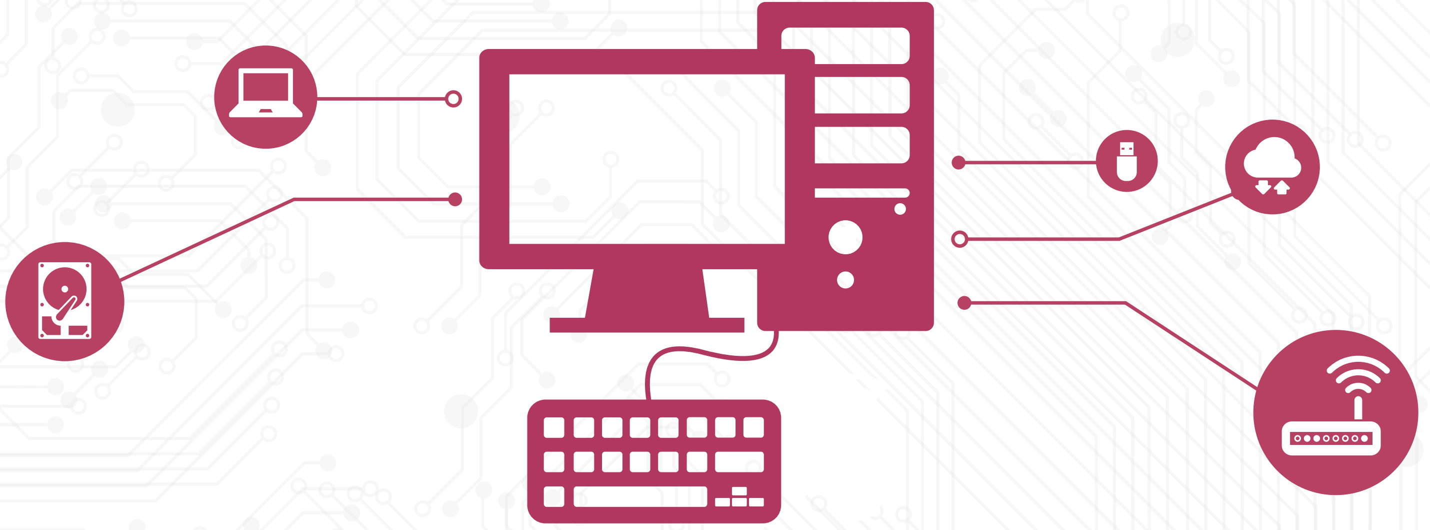
Geçtiğimiz yıl Man O'War modeliyle bu sayfalara konuk olan Razer, bu defa PS4 için üretilmiş kablosuz bir 7.1 kulaklığı ile mercek altında.
PS4 söz konusu olduğunda kablolu kulaklıkların pek de işlevsel olmadığı malumunuz. Razer'ın Thresher Ultimate modeli de 12 metre mesafeye kadar gecikmesiz ve kayıpsız olarak 7.1 surround müziği iletebilen hayli üst seviye bir model.
Gözlükle rahatça kullanılabilen bu model, sesi tamamen engelleyen 50mm'lik monitörlere ve deri kulak yastıklarına sahip. Kablosuz bir model olmasına ve hayli büyük ebatlarına rağmen yeterince de hafif. Ses ve mikrofon ile ilgili ses düzeyi ayarlarına headsetler üzerinden kumanda edebiliyorsunuz ve uzun kullanımlarda da yorgunluk vermiyor. Bu konuda yapabileceğimiz tek eleştiri kafanıza göre ayarlama olanağının çok kısıtlı olması, bu yüzden herkes rahat edemeyebilir.
Thresher Ultimate'i bir kez şarj ettiğinizde uzun bir süre kullanabiliyorsunuz zira 16 saate kadar uzanan bir batarya ömrü söz konusu. Resmi olarak PS4 için sunulsa da PC desteğine de sahip olan üründe Man O'War modelinden farklı olarak bir Wireless adaptörü yerine, kocaman bir Wireless Hub'ı geliyor. İlk başta yadırgasak da herhangi bir USB'den güç aldığı sürece PC ve PS4 arasında tek tuşla geçiş yapma olanağı sağlamasıyla da hayli beğenimizi kazandı. Ayrıca kulaklığınızı üzerine yerleştirebileceğiniz askılık ve optik çıkış kabloları da paketten çıkan yan donanımlar arasında.
Piyasada 1600 TL civarına bulunabilen ürün hemen her konuda beklentileri fazlasıyla karşılıyor veya üstüne çıkıyor, bütçesi uygun olanları fazlasıyla memnun edecektir.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Müthiş ses kalitesi, uzun batarya ömrü, yüksek wireless performansı, rahat kulak yastıkları.
EKSİ Fiyatı pahalı, yanında gelen Wireless Hub hayli büyük.

87



TEKNİK SERVİS

Sorularınız için **donanim@level.com.tr** adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

S: Ben Acer V3 772G laptop sahibiyim. i7 işlemcisinden çok memnunum fakat grafik kartı günümüz oyunları için yeterli gelmiyor. Konu ile ilgili Acer Türkiye ile yaptığım görüşmede MXM desteğiniz yok grafik kartınızı değiştirme imkânınız bulunmamaktadır deniyor. Bu konuda cidden yapabileceğim hiçbir şey bulunmuyor mu? Emre Buke

C: Cihazın içerisindeki ekran kartı MXM değilse, yani sökülüp takılabilir türde değilse yapabileceğiniz bir şey yok. Öte yandan harici ekran kartı takmak seçenekleriniz var. Bunun için de iki yöntem mevcut: Thunderbolt 3 veya Mini PCI-e. Laptoplarda genelde ekstra Mini PCI-e portu olmaz. Bu bağlamda çoğu kişi WiFi kartını söküp buradan harici ekran kartı takmakta. Siz de böyle bir yol izleyebilirsiniz ama o zahmete değmez. Aynı yöntemin daha kolayı ise Thunderbolt destekli harici ekran kartı aparatları satın almak. Her iki yöntemde de kartı besleyecek adaptöre ihtiyacınız var.

S: Bir bilgisayar topladım iyi mi kötü mü bilmiyorum. Bilgisayarda küçük sorunlar oluyor geç açılma, geç kendine gelme ve donma gibi. Bilgisayarın bileşenleri: Intel Core i7 6700K, MSI GTX 1050 Ti 4 GB, WD Green Series 120GB SSD, Seagate 1 TB HDD, MSI B350M Bazooka ana kart. Problemin çözümünü söylersen sevinirim. Arda Demirci

C: Öncelikle B350 yonga seti AMD sistemlerde mevcut. Bu bağlamda B250 yazmak istedin diye düşünüyorum. Zira AMD anakarta Intel işlemci takılamaz. Her halükârda overclock olmayan bir anakarta K ibareli çarpan kilidi açık bir işlemci almış olman da pek mantıklı değil. Sorunlara gelince: SSD olan bir sistemde geç açılma ve geç kendine gelme sorunu olmamalı. Windows 10'un UEFI modunda SSD'ye kurulu olduğundan emin ol. Ayrıca anakartının da BIOS'unu güncelle. Sorun devam ederse sistemden sabit diski söküp öyle dene.

S: Öncelikle HDR monitörler hakkında ne düşünüyorsunuz? Oyunlarda belirgin bir fark yaratır mı? Bir diğer sorumsa biraz klasik bir soru olacak. Sırf oyun için 2K 144 Hz monitör mü yoksa 4K 60 Hz monitör mü daha avantajlı olur? Bu soruya cevap olarak genelde FPS türü gibi hızlı aksiyon oyunları oynuyorsanız 2K 144 Hz monitör almanız tavsiye edilir. Peki ama neden? Tolga Timur

C: HDR monitörler hem oyun hem de videolar için görsel bir devrim yaratacak kadar yüksek parlaklık ve renk yelpazesine sahipler. Bu bağlamda monitör alacak kullanıcıların bu yıl piyasaya çıkmaya başlayacak HDR modelleri beklemelerinde fayda var. Standart monitörler 300 Nit parlaklık sunarken HDR monitörler 1000 Nit parlaklık sunuyor. Bu da çok daha parlak ve renkli bir görüntü elde etmemizi sağlıyor. 4K 60 Hz bir monitörü beslemek için bugün GTX 1080 Ti, Titan Xp veya GTX 1070 Ti SLI gerekmekte. Öte yandan 2K bir monitörü beslemek çok daha kolay. Piyasadaki birçok ekran kartı 1440p çözünürlükte oyunları rahatlıkla

SATIN ALMA TABLOSU

Herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master RC-K350	Corsair Carbide Champ/Spec-04	Cooler Master MasterCase Pro 6
ANAKART	MSI B350 Gaming Pro	MSI H270 Gaming Pro Carbon	ASUS ROG Crosshair VI Hero
İŞLEMCİ	AMD Ryzen 3 1300X	Intel Core i5-7500	AMD Ryzen 7 1800X
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok fan)	Intel (Stok fan)	Corsair Hydro H110i
BELLEK	HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15	HyperX Fury Black 16GB Kit 2666MHz CL15	HyperX Predator Black 32GB Quad Kit 3000 MHz CL15
EKRAN KARTI	MSI GTX 1050 Gaming X 2G	MSI GTX 1060 Armor 6G	MSI GTX 1080 Ti Gaming X 11G
SABİT DİSK	Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM	Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200 RPM	Toshiba 3,5 4TB X300 7200 RPM
SABİT DİSK 2	Samsung 750 EVO 250GB	Samsung 850 EVO 250GB	Samsung 960 EVO NVMe M.2 250GB
GÜÇ KAYNAĞI	Kasaya dahil, 600W	Kasaya dahil, 600W	SilverStone Evolution 850W 80+
MONİTÖR	ViewSonic 21.5" VX2257-mhd – FreeSync, 1ms, 75Hz	ViewSonic 24" VX2457-mhd – FreeSync, 2ms, 75Hz	ASUS 27" PG27AQ – 4K, G-Sync
FİYAT	**2.950 TL**	**5.100 TL**	**10.500 TL**

oynatabiliyor. Sonrasında 60 Hz ila 75 Hz arasında bile fark varken bir oyuncu için artık saniyede 60 kare, bir defa daha üstünü deneyimledikten sonra 30 Hz gibi hissettiriyor. Bu bağlamda yüksek Hz kesinlikle keyif veren bir deneyim. Öte yandan biraz sabrederseniz bu yıl 4K 120 Hz paneller piyasaya çıkmaya başlayacak. Onları tercih edebilirsiniz.

S: Asus X550VX-DM277DC laptop 1.5 - 2 ay önce 2.400 liraydı ve i7 işlemciliydi. i7'yi görür görmez almak istedim ama sonra şüphelenip vazgeçtim, i7 olmasına niye bu kadar ucuz diye. Sebeplerinden birinin FreeDOS olduğunu biliyorum. Benim size sorum bu bilgisayar bir oyuncu bilgisayarı olabilir mi? Mesela GTA 5 ya da Overwatch üzerinde yüksek grafik ayarlarında sağlıklı verim alabilir miyim? Halit Adem

C: Cihazda 6. Nesil 6700HQ işlemci var. Bu işlemci güçlü ve hale daha güncel sayılabilecek bir işlemci. Ekran kartı olarak ise GTX950M mevcut. Lakin cihazın panel çözünürlüğü 1080p. Bu bağlamda 950M her ne kadar GTA 5 ve Overwatch oynatabilen bir GPU olsa da bunu 1080p çözünürlükte yapabilmesi pek mümkün değil. 1080p bir LED panelde de çözünürlüğü oyunlarda 720p'ye almak bulanık bir görüntüye sebep olacaktır.



S: Uzun zamandır bir PC toplamayı düşünüyorum. Fakat ben bu işlerde pek iyi değilim sadece oynama kısmı. Intel Core i7 6700K, Gigabyte GA-H270-Gaming 3, GTX 1080 8GB, CORSAIR 32GB (4x8GB) Vengeance DDR4 RAM ve Adata SU800 256GBSSD. Sizce bu sistem PUBG, Rainbow Six Siege, GTA V, Star Wars Battlefront gibi oyunları kaldırır mı? Grafik açısından illa en yüksekte oynayayım demiyorum orta seviyede olur fakat düşükte olmaz. Bunlar yeterli mi, daha düşüklerini alsam da kaldırır mı, yoksa şunu yükselt dediğiniz var mı? Şimdiden teşekkürler. Sizleri seviyorum LEVEL. Fatih Mert Toprak

C: Öncelikle Skylake devri bitti. Kaby lake bile eskide kaldı! Artık Coffee lake devrindeyiz. Bu bağlamda 6700K ve H270 yerine 6 çekirdekli 8700K Z370 yonga seti oyun için en iyi tercih olacaktır. 32 GB bellek şart değil. Bunun yerine 16 GB RAM ile ekran kartı 1080 Ti yapılabilir. Ya da SSD kapasitesi artırılabilir. Böyle bir sistem 1440p çözünürlükte oyunları en yüksek ayarlarda akıcı oynatabilir.

S: Uzun zamandır evdeki eski Casper laptopu nasıl canlandırabilirim diye araştırıyorum. En son içini temizletip işlemciyi değiştirdim. Intel Core 2 Duo P8700 yaptım. Şimdi CS:GO, Half Life, Mafia 2 falan iyi kötü çalıştırıyor. Biraz araştırma yaptım PCIe yoluyla (Wi-Fi kart yerine) harici ekran kartı takılıyor. Acaba bunu yaparsam işe yarar mı? Bir sorun çıkarır mı? Mesela GTX 1050 Ti olsa olur mu? Herhangi bir darboğaz falan olur mu? Yani PUBG falan oynatabilir mi görüntü kalitesi ultra olmayacağı için low-med arasında. Hakan Delioğlu

C: Evet, Mini PCIe portundan ekran kartı takılabiliyor ama Core 2 Duo mimarili bir sistemde PCI Express sürümünün 1.0 olması kuvvetle muhtemel. Bu durumda söz konusu yuvanın ekran kartı için gereken trafiği sağlayabilmesi mümkün değil. Bu durumda hem ekran kartından tam performans alamayacaksın hem de Core 2 Duo işlemci darboğaz yapacak. Harcadığın zaman ve paraya değmeyeceğinin garantisini verebilirim.



KÜLTÜR & SANAT

Sayfa 98

STAR WARS: THE LAST JEDI

Kürşat'ın bayıldığı, Tuna'nın ise nefret ettiği film kesinlikle ayın en büyük olayıydı.

SEKİZ

2018'e herkes mutlu bir şekilde merhaba dedi mi? "2017 geride kalsın; yepyeni bir yıl ile, yepyeni bir ben!" sloganları attınız mı? (Magazin programına döndü.) Bunların hepsini yaptıysanız, son bir defa 2017'ye şöyle dönüp bir bakalım ve **2017'nin Büyük Olayları**'na bir göz atalım, ne dersiniz?





Assassin's Creed Origins

"Yılın oyunu" sıfatını çekinmeden yapıştırdığımız Origins, özellikle önceki oyunları çok fazla oynamamış olanlar için bulunmaz bir fırsat oldu. Oyun özellikle gizli detaylarıyla da dikkat çekmişti. Atınızın gözüne baktığınızda çevrenin yansımasını görmek, çölde uzun süre kalınca halüsinasyonlara maruz kalmak ve daha birçok irili ufaklı detay, AC Origins'in ne kadar çok emek harcanarak hazırlandığını gösterdi.



Nintendo Switch

Ha geldi, ha geliyor derken Nintendo Switch sonunda piyasaya çıktı lakin Türkiye'ye uğramayı unuttu. Her ne kadar bazı sitelerden bu konsolu bulabiliyor olsak da Switch'in resmi satışı Türkiye'de yok. Legend of Zelda ve Mario için Switch alınır mı? Neden olmasın...



Xbox One X

Scorpio ismiyle uzunca bir süredir hazırlık aşamasında olduğunu bildiğimiz "güçlendirilmiş Xbox One" da 2017'nin Kasım ayında görücüye çıktı. 4K çözünürlüğü en iyi şekilde yaşamanıza olanak veren XONEX, Türkiye'de resmi bir şekilde satışta.



PlayerUnknown's Battlegrounds

Erken erişimde olmasına rağmen oyuncuları kısa sürede kendine bağlayan PUBG, 2017'nin en çok oynanan ve konuşulan oyunlarından biri oldu ve "2017'nin oyunu" olarak lanse etsek yerinde olur. Oyun geçen ay itibarıyla resmi çıkışını da gerçekleştirdi.



EA

2017'de ünlü yayımcı, üç önemli konuda gündeme geldi. EA önce Dead Space'in yaratıcısı Visceral Games'i kapattı, ardından Titanfall'un yapımcısı Respawn Entertainment'ı bünyesine kattı. Son olarak ise Battlefront II faciasına neden oldu; oyun içi ödemeler herkesi canından bezdirdi.

Xbox Game Pass

Firmaların artık üyelik şeklinde oyun pazarlamasına alıştık. Örneğin EA'in Origin Access adındaki sistemiyle, aylık üyelik ödeyerek EA'in birçok oyununu oynayabiliyorsunuz. Xbox Game Pass de oyunları indirmenize olanak sağlayarak, birçok Xbox oyununa ulaşmanızı sağlıyor. Bu sistem 2017'nin güzel haberlerinden biriydi.



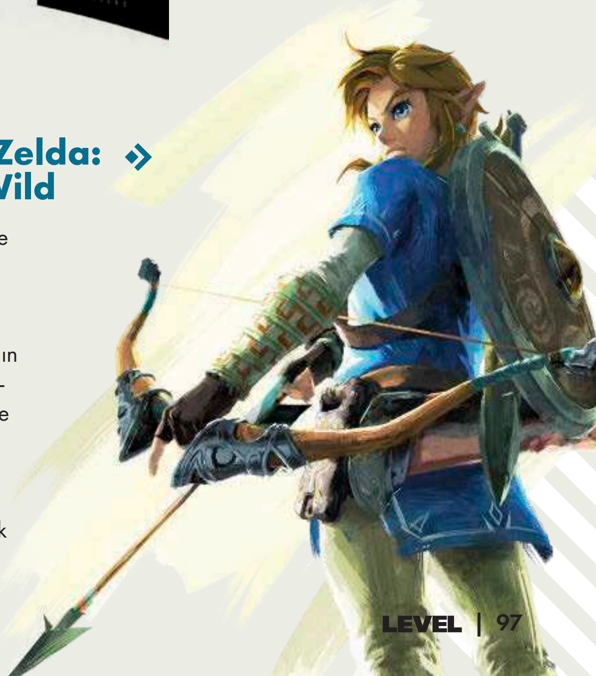
Scalebound'a veda

Oyun içi videoları bile boy boy gösterilen, PlatinumGames'in iddialı Xbox One özel oyunu Scalebound, aniden iptal edildi. Zor bir karar olarak gösterilen iptalin tam nedeni ise açıklanmadı. Bizce de oyun pek iyi bir yöne gitmiyordu zaten...



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Şayet ki Nintendo ülkemizde uzunca bir süredir var olan bir oyun firması olsaydı, Switch'leri de evlerimize dizmiş ve Legend of Zelda'nın son harikasını oynayabilmiştik. Ne var ki bu konu Türkiye genelinde hissedilmedi ama Breath of the Wild'ın çoğu oyun mecrası tarafından 2017'nin en iyi oyunu olarak ödüllendirildiğini de bilmelisiniz.



KÜLTÜR & SANAT

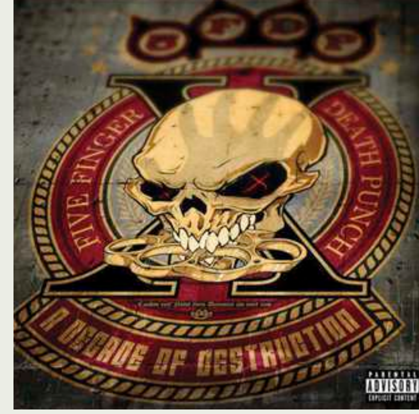
KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Bir yıla nasıl girilirse öyle gidermiş. Biz de bomba gibi filmler ve albümlerle girdik, umarım bu laf haksız çıkmaz.

ALBÜM

FIVE FINGER DEATH PUNCH A DECADE OF DESTRUCTION

Bir başka klasik "Bazı grupları sesinden tanırsınız" girişinden herkese merhaba. Konuğumuz FFDP. Yaptığı her albüm dinamit gibi şarkılara sahip, kendisi de etkisi de muazzam olan bir grup. Tek kelime ile harikalar ya, en modu düşük halinizi bile ölüyü diriltircesine ayağa kaldıracak vokaller var bu arkadaşlarda. Hatta arada bir cover yapıyorlar, parmaklarınızı yiyorsunuz. House of the Rising Sun bunlardan biri. Bu ara bir toplama albüm çıkartmışlar. Hani böyle çok sevdiğiniz ama şiddet uygulamaya çekindiğiniz birini yakasından tutup sikleler ve "kendine gel!" dersiniz ya, öyle bi etkisi var. Seçilen şarkılara bakıyorum kahveden adam toplayıp kavgaya gider gibi bir izlenim uyandırıyor bende. Yeni albümleri umarım yoldadır çünkü bizi böyle toplama albümlerle kesemeyeceklerini biliyorlardır. 2017'nin sonlarına bir şeyler saklıyoruz diyorlardı. Hadi inşallah diyoruz! Rafta yakınında duran diğer albümlere kolaylıklar dilerim. Mutlaka dinleyin, seçmece bir albüm olmuş!. ◆ **İlker Karaş**



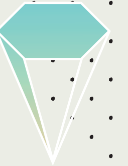
SİNEMA

STAR WARS: THE LAST JEDI

Star Wars: Son Jedi olarak ülkemizde vizyona giren Star Wars: The Last Jedi, bir önceki Star Wars: Güç Uyanıyor'dan daha başarılı bir şekilde öne çıkmayı başarıyor. Görsel anlamda izleyiciyi doyurmayı başaran film, aynı zamanda sürpriz karakterlerle de nefesimizi kesmekten geri kalmıyor. Film, bizleri Rey'in Luke Skywalker'ı arayışının ardından başına gelenleri ve aynı zamanda Finn, Poe, Prenses Leia'nın mücadelesini konu alıyor. Film, sık sık ara geçişler yapmasına karşın, bir şekilde ortak noktada buluşan konusuyla kimi zaman duygulandırıyor, kimi zaman ise heyecandan küçük dilimizi yutturuyor. Filmde ayrıca Kylo Ren ve Rey arasındaki uçurumun yavaş yavaş giderildiğini görebiliyoruz. Diğer özel bir detay ise bu film, birçok eski Star Wars tutkununu zevkten ortadan çatlatacak detaylarla süslü. Sağ gösterip sol vurmayı başaran Star Wars: The Last Jedi, aynı zamanda kafamızda deli sorularla bizi yarı yolda bırakabiliyor. Üzerinde saatlerce konuşabileceğimiz film olan Star Wars: The Last Jedi, serinin uzun zamandır izlediğimiz en başarılı ürünü. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**







ALBÜM

BLINDSTONE
BLUES-O-DELIC CELEBRATION

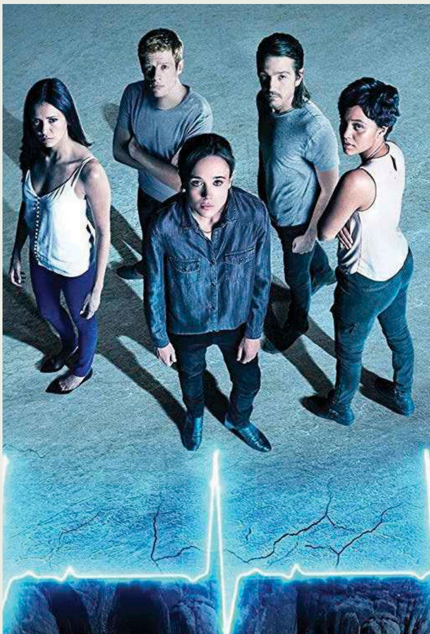
Bu satırları yazmadan evvel çok düşündüm bu albümü değiştirsem mi diye, "İlker sen Blues'dan ne anlarsın, Les Paul gitar çalmayı bile reddeden adamsın" şeklinde çok sorguladım kendimi. Sonra dedim ki, bir yorumlayayım bakalım, dinlemediğim, çok aşırı sevmediğim bir şey için neler düşünebiliyorum. Hani blues deyince en fazla Marty McFly'ın Johnny B. Goode'u geliyor aklıma. Sonra bu albümü dinledim işte. Bu albüm blues ustalarının şarkılarını coverlayan çılgın bir grubun ürünü. Rock Me Baby, Blood Stream ve daha niceleri sıkıştırılmış bu albüm içine. Leziz bir iş çıkartmışlar. Blues tarzım değil ama çatır çatır dinletti bana kendini. Cuma akşamı iş çıkışı kendinizi rüzgara bıraktığınızda mutlaka kulağınızda bu albüm olsun, pişman olmazsınız! ◆ **İlker Karaş**

ALBÜM

DEFECTO
NEMESIS

Benim de ilk kez dinlediğim fişek gibi bir grup daha diye lafa giriyorum sevgili okur. Müzik öyle bir şey ki, böyle hiç bilmediğin, dinlemediğin gruplara da denk gelebiliyorsun. Vokalin ve grubun bende oluşturduğu izlenim grubun Dream Evil tonajında bir içerik ürettiği yönünde idi ilk izlenim olarak. Gitar tonu hafif kirli ve bol gazlı bir albüm. Araya giren brutal vokaller de ayrı bir tat katıyor ortama. Gravity şarkısına ayrıca bayıldım. Hiç beklemediğim bir giriş ve yorum ile karşıladı beni. Heavy Metal'in dibi olmuş resmen. Albüm boyunca en sevdiğim şey sanırım şarkıların kendi içindeki ahengi idi. Riff'ler, Twinler o kadar güzel yerleşmiş ki, hiçbir şekilde beni yormadı, yağ gibi aktı gitti albüm. Bazen oluyor, bir süre sonra albüm pata küte bir hal alıyor dinlerken. Ben beğendim, size de yeni yılın ilk günlerinde yepyeni bir tat olarak öneririm. ◆ **İlker Karaş**





SİNEMA

FLATLINERS

Ülkemizde "Çizgi Ötesi" olarak vizyona giren gerilim ve bilimkurgu filmi Flatliners, beklenen etkiyi yaratamadı. Film, bizleri beş tıp öğrencisi ile tanıştırıyor. Ölümden sonrasını saplantılı hale getiren bu öğrenciler, tehlikeli bir deneye girişirler. Kısa aralıklarla kalplerini durdururlar ve böylece ölümün tadına bakarlar. Tabii öteki tarafa geçen öğrenciler, doğaüstü varlıkların dikkatini çekerler. Ejderha Dövmeli Kız ve Millennium gibi isimlerden tanıdığımız Niels Arden Oplev'in yönettiği film, ne yazık ki senaryo bakımından yetersiz detaylarla dolu. Filmin başrollerinde Ellen Page gibi popüler bir ismin yanında Nina Dobrev, James Norton, Diego Luna, Kiefer Sutherland de yer alıyor. Ellen Page, başarılı bir oyuncu bile olsa bu film için yanlış bir isim gibi duruyor. Kendisini filmdeki rolüne oturtmak çok zor. Bu da oyunculuk kısmının izleyiciyi yeterince tatmin edemeyebileceği anlamına geliyor. Kısacası Çizgi Ötesi, beklentinizi yüksek tutmadan boş zamanınızda izleyebileceğiniz bir film olmuş. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

2018'DE GÖZÜMÜZÜ ŞENLENDİRECEK FİLMLER

Dram ve tarihi filmleri konuk etmeyi hiç düşünmediğimiz, dergimizin okurlarını göz önünde bulundurarak hazırladığımız 2018'in en fazla görsel efektli, en büyük süper kahramanlara ev sahipliği yapan, en bilimkurgu odaklı filmlerini merak ediyorsanız, doğru yere geldiniz!



★★★☆☆

BLACK PANTHER

Yönetmen: Ryan Coogler **Senaryo:** Ryan Coogler, Joe Robert Cole
Oyuncular: Chadwick Boseman, Michael B. Jordan, Lupita Nyong'o
Gösterim tarihi: 16 Şubat 2018

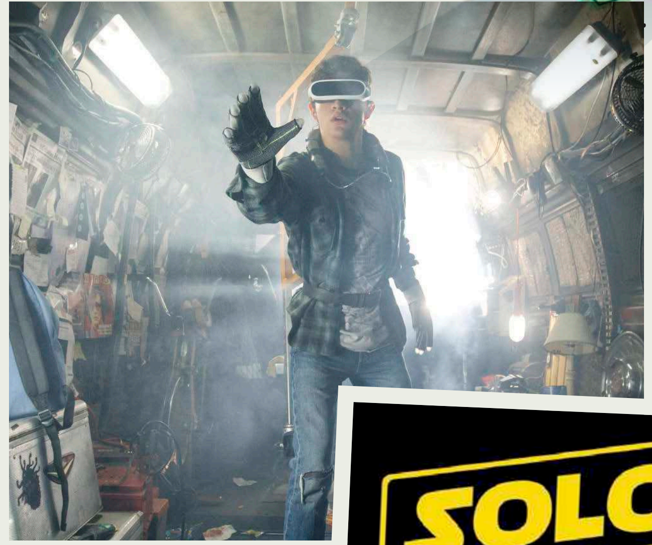
Marvel çizgi-romanlarının her köşesinden fırlayan Black Panther'ı sinemada doğru düzgün gördüğümüzü söyleyemeyiz. Lakin çok kısa bir süre sonra bu ünlü kahraman da kendi filmine kavuşuyor. Kusursuz ve bir o kadar da teknolojik kostümüyle insanüstü güçlere kavuşan T'Challa, aslında bir çeşit Tony Stark. Tony Stark'ın Afrika versiyonu... Filmde babasının ölümünden sonra tahta oturmak için Wakanda'ya dönen T'Challa, bunu kolayına yapamayacağını fark ediyor ve bir takım düşmanca tavırlarla karşılaşıyor. Kendisine bir hayli benzeyen bir hasmıyla bolca dövüşeceğini fragmanlarda görmüş bulunmaktayız. Görsel efektleri de bir hayli iyi gözüken Black Panther, bir giriş filmi olduğu için çok değişik bir senaryoya sahip olmayacaktır fakat bu kahramanın fanatiklerini bir hayli mutlu edecek gibi gözüküyor...

★★★★☆

READY PLAYER ONE

Yönetmen: Steven Spielberg **Senaryo:** Zak Penn, Ernest Cline
Oyuncular: Olivia Cooke, Hannah John-Kamen, Ben Mendelsohn
Gösterim tarihi: 30 Mart 2018

Bu filmde iki farklı durum bulunmakta. Bir tanesi filmin konusunun çekiciliği, ikincisi de fragmanda olan bitenler... Filmin senaryosuna göre, yakın bir gelecekte OASIS adında bir MMO oyunu herkesin tutkusu haline geliyor. Sanal gerçeklikle oynanan ve son derece gerçekçi ve bir o kadar da fantastik olanaklar sunan bu oyun, yaratıcısına milyar dolarla getirmiş durumda. Ne var ki bu adam ölüyor ve vasiyetinde de diyor ki, "Oyundaki gizemi (Easter Egg) bulan servetimin sahibi olacak.". Oyunun müdavimlerinden Wade Watts ilk ipucunu bularak hazinenin peşine düşüyor ve onunla birlikte son derece mafyatik kuruluşlar da... Ve tehlikeli yarış başlıyor. Konu gayet ilgi çekici ve fragmanda, Elm Sokağı Kabusu'nun Freddy'sini mi istersiniz, Tron'un motosikletlerini mi, Geleceğe Dönüş'ün ünlü DeLorean'ını mı? Bir hayli iyi bir film olmasını beklediğimiz Ready Player One, Steven Spielberg'in yönetmenliğinde...





★★★★★

AVENGERS: INFINITY WAR

Yönetmen: Anthony Russo, Joe Russo
Senaryo: Christopher Markus, Stephen McFeely
Oyuncular: Scarlett Johansson, Tom Hiddleston, Chris Hemsworth, Chris Evans, Chris Pratt, Robert Downey Jr., Benedict Cumberbatch
Gösterim tarihi: 4 Mayıs 2018

Justice League felaketinden sonra Avengers: Infinity War bizi çok mutlu edecek gibi gözüküyor. (Sakın Marvel fanboy muhabbetine girmeyin; öyle bir durumumuz yok. Justice League'in çok daha iyi olma ihtimali vardı...) Fragmanda Thanos'un pembe olması dışında gayet tatmin edici duran film, tahmin edeceğiniz üzere Sonsuzluk Taşları üzerine kurulu. Bolca Marvel kahramanı ve süper kötüsü ile karşılaşacağımız filmde Guardians of the Galaxy'nin elemanlarının da bulunması apayrı bir güzellik gibi gözükmekte. Çizgiromanlarda bir hayli büyük bir olay olan Infinity War'u senelerdir beklediğimizi göz önünde bulundurunca da heyecanımızı gizlemekte zorlanıyoruz. Umalım da film fragmanda gördüklerimizin üstüne birkaç sürpriz de içersin zira Marvel takipçileri şu anda resmen filmde neler olacağını ve nasıl sonlanacağını bilmekteler.



★★★★☆

SOLO: A STAR WARS STORY

Yönetmen: Ron Howard **Senaryo:** Jon Kasdan, Lawrence Kasdan
Oyuncular: Alden Ehrenreich, Emilia Clarke, Donald Glover
Gösterim tarihi: 25 Mayıs 2018

Klişelerle dolu olan Star Wars: The Force Awakens'dan sonra Rogue One ilaç gibi gelmişti bize sorarsanız. Bu satırları yazarken The Last Jedi'ı izlememiştik ama büyük ihtimalle bir önceki filmden daha iyi olmuş olmalı. Han Solo'yu başrole oturtacak olan Solo: A Star Wars Story de yine büyük ihtimalle Rogue One havasında, özellikle Star Wars fanatiklerini mutlu edecek bir ara film olacak. Filmde Chewbacca ve Han Solo'nun isyancılara katılmadan önceki hikayeleri konu edilecek. Han Solo'yu da gençleştirilmiş bir Harisson Ford oynamaycak, Alden Ehrenreich adındaki bir arkadaşımız canlandıracak. Tanıdık yüzler de göreceğimizden emin olduğumuz Solo: A Star Wars Story için daha fazla heyecana kapılmak için fragmanı sabırsızlıkla bekliyoruz.

★★★★★

DEADPOOL 2

Yönetmen: David Leitch **Senaryo:** Rob Liefeld, Fabian Nicieza
Oyuncular: Ryan Reynolds, Josh Brolin, Morena Baccarin
Gösterim tarihi: 1 Haziran 2018

Herhangi biriniz 20th Century Fox'un yayımladığı resmi senaryo özetini okudu mu? Deadpool'un saçmalık dolu mizah anlayışını aynen barındıran bu senaryoya göre Deadpool yeni filmde elle tutulur hiçbir şey yapmayacak ve bolca saçmalayacak. Evet, diğer Marvel filmlerinin aksine, Deadpool'un yeni filminde bolca gülecek ve kahramanımızın garip hareketlerini ve tavırlarını izleyip eğleneceğiz. Ve haliyle de yine filmin hastası olacağız... İlk filmde de yer alan X-Men üyeleri Negasonic Teenage Warhead ve Colossus'un yanında Cable'ın da yer alacağı film, "Keşke daha fazla tanıdık X-Men üyesi olsa..." da dedirtiyor ama Deadpool'un tek başına bize yeterli geleceğini de biliyoruz bir yandan.



INCREDIBLES 2

★★★★★

Yönetmen: Brad Bird **Senaryo:** Brad Bird
Seslendirenler: Samuel L. Jackson, Holly Hunter, Catherine Keener
Gösterim tarihi: 14 Haziran 2018

İlk Incredibles filmi adı gibi gerçekten inanılmazdı ve bizi hemen ardından daha fazlasını ister halde bırakmıştı. İkinci filmin gelmesi ise resmen 14 yıl sürdü. Hatta bununla ilgili bir espri de vardı internette; fragmanda Mr. Incredible'ın gömleğindeki eskimişlikten oluşan yünlenme detayı bile gözükmekteydi ve 14 yıl boyunca böyle detaylarla uğraşıldığı yönünde bir yorum yapılmıştı. Neyse, hatice değil neticeye bakmak gerekirse Incredibles 2 bu yaz vizyona giriyor ve biz de heyecanla bekliyoruz. Konu mu? Senaryo da şöyle; Mr. Incredible çocukları Jack-Jack ile uğraşırken eşi Helen da kötülerle mücadele ediyor. Ve elbette biliyoruz ki birçok farklı güce sahip olan Jack-Jack de senaryoda kısa sürede kendine bir yer bulacak ve o da kötülerle mücadele edecek.



JURASSIC WORLD FALLEN KINGDOM

★★★☆☆

Yönetmen: J.A. Bayona **Senaryo:** Colin Trevorrow, Derek Connolly
Oyuncular: Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, Jeff Goldblum
Gösterim tarihi: 22 Haziran 2018

İlk Jurassic Park filmi, o dönem ergenliğe adım atmaya çalışan gençlerin unutamadığı filmler arasında yer alıyor ama artık o film eskidi, yeni bir nesil geldi ve onların da Jurassic ismiyle tanışması lazım. Bu aslında gerçekleşti lakin Jurassic World pek de iyi bir film değildi. Fallen Kingdom ile dinozorların arasına dönüş yapıyoruz ve bu defa olaylar iyice büyük bir kaos halinde karşımıza çıkıyor. Bildiğiniz üzere ilk filmde dinozor parkı kontrolden çıkmıştı ve ada, dinozorların kontrolüne bırakılmıştı. Yeni filmde o adada büyük bir volkanın patlamak üzere olduğu anlaşılıyor ve Chris Pratt'in canlandırdığı Owen Grady dinozorları kurtarmak için adaya dönüş yapıyor. Yalnız fragmanda görüyoruz ki işler pek de iyi gitmiyor. Bu da bizi merakta bırakıyor; dinozorlara volkan patladıktan sonra ne oldu? Eh, bunu da filmi izleyince göreceğiz anlaşılan...



ANT-MAN AND THE WASP

★★☆☆☆

Yönetmen: Peyton Reed **Senaryo:** Chris McKenna, Erik Sommers
Oyuncular: Michael Douglas, Evangeline Lilly, Michelle Pfeiffer, Paul Rudd
Gösterim tarihi: 6 Temmuz 2018

Gösterim tarihleri uzaklaştıkça filmler hakkında da daha az bilgiye sahip olmaya başlıyoruz ve bunların başlangıcını da Ant-Man'in yeni filmiyle yapabiliriz. İlk Ant-Man filmini başarılı bulduğumuzu söyleyemeyeceğiz lakin giriş filmi olduğu için onu affedebiliriz. Ant-Man and the Wasp'ten ise beklentimiz biraz daha fazla. Senaryoya göre Ant-Man ve Wasp güçlerini birleştirerek bir takım gizemleri çözmek ve haliyle kötülerle mücadele etmek durumunda kalıyor ama bunların ne olduğuna dair bir bilgimiz de yok. İşin içinde Wasp olduğu için de Ant-Man'in zamanının büyük bir bölümünü küçülerek geçireceğini tahmin etmekteyiz. Zaten büyüdüğünde de hareketleri pek bir ağırlaşıyor nedense; pek anlamsız...





VENOM

★★★★☆

Yönetmen: Ruben Fleischer **Senaryo:** Kelly Marcel, Todd McFarlane
Oyuncular: Tom Hardy, Michelle Williams, Jenny Slate
Gösterim tarihi: 5 Ekim 2018

Öncelikle şöyle bir bilgi verelim. Tom Hardy aslında ilerideki X-Men filmlerinde Wolverine'i canlandıracakmış ama Venom rolüne daha uygun bulunduğundan bundan vazgeçilmiş. (Hugh Jackman'dan sonra da sanki kimse Wolverine'e tam olmayacak gibi geliyor.) Dolayısıyla nedir, Venom geliyor ve film, Venom: Lethal Protector çizgi-roman serisine uygun bir formatta hazırlanıyor. Senaryo hakkında elimizde hiçbir bilgi olmamasından mütevellit de burada atıp tutmamız gayet mümkün. Bizce filmin illa ki bir yerlerinde Örümcek-Adam da devreye girecek ve Carnage da kendine bir yer bulsa inanılmaz olurdu. (Lethal Protector'da Carnage var mıydı ki?) Yine de Venom'u kendi başına görecek olmak gayet heyecan verici.



★★★★☆

X-MEN: DARK PHOENIX

Yönetmen: Simon Kinberg **Senaryo:** John Byrne, Chris Claremont
Oyuncular: Jennifer Lawrence, Jessica Chastain, James McAvoy
Gösterim tarihi: 2 Kasım 2018

X-Men çizgi-romanlarında Jean Grey ve Phoenix, büyük bir olaydır, okuyanlar bilir. X-Men evrenini şahane bir biçimde değiştiren Phoenix'i nihayet sinemada da görecek olmak, güzel bir gelişme. Jean Grey'in kontrolünü zor sağladığı Phoenix gücü filmde tüm X-Men'in başına bela olacak ve ekibin üyeleri Jean Grey'i kurtarmak veya onu etkisiz hale getirmek arasında bir seçim yapacak. Cyclops, Storm, Nightcrawler, Beast ve Profesör X'in yanında Magneto, Quicksilver, Mystique ve Toad gibi kötü arkadaşların da yer alacağı Dark Phoenix, bir ihtimalle Psylocke'u da ekrana getirecek. X-Men'i pek çok sevdiğimiz için bu filmi de öyle ya da böyle beğeneceğimizi düşünüyoruz; inşallah bir facia ile karşılaşmayız!

★★☆☆☆

AQUAMAN

Yönetmen: James Wan **Senaryo:** Will Beall, Geoff Johns
Oyuncular: Jason Momoa, Amber Heard, Nicole Kidman
Gösterim tarihi: 21 Aralık 2018

Justice League'de Aquaman tam olarak ne yaptı, bir söyler misiniz? Spoiler: Tahtındaki kutuyu koruyamadı. Mızrağını alıp iki uzaylı patakladı, başka da bir şey yapmadı. Nerede Atlantis'in gücünü kullanmak, nerede denizi, sudaki canlıları savaşa katmak... Belki tüm bunları Aquaman'de görürüz diyoruz ama umudumuz da pek yok ne yalan söyleyelim. İlginç bir detay var ki o da Kraliçe Atlanna'yı Nicole Kidman'ın oynaması. Nicole Kidman'ı daha önce süper kahraman filmlerinde görmemiştik, bakalım nasıl bir performans sergileyecek? Her ne kadar Jason Momoa Aquaman için çok iyi bir seçim olmuş olsa da zaten hali hazırda iyi göstermesi zor olan bir kahramana iyi bir hikaye gelmediği sürece ortaya iyi bir şey çıkması da pek zor. Göreceğiz...



DİKKAT ÇEKEN DİĞER FİLMLER

Pacific Rim: Uprising

Gösterim tarihi: 22 Mart 2018

Dev robotların, daha da büyük yaratıklarla dövüşmesini ve bunu bir Japon animesi kıvamında yapmasını istiyorsanız, gözünüz Pacific Rim'in ikinci filmi Uprising'de olsun. İyice anime havasına bürünen filmin fragmanı, filmdeki aksiyonun büyüklüğünü ve efektlerin muhteşemliğini gözler önüne seriyor ve sırf bu büyük aksiyonu izlemek için bu film seyredilir. Senaryo kısmında çok bir beklentimiz yok; efektler iyi olsun yeter!

The New Mutants

Gösterim tarihi: 13 Nisan 2018

Biraz Heroes dizisi kıvamında geçeceğini belli eden The New Mutants, Marvel imzasıyla geliyor. Beş tane mutant'ın tutuldukları kapalı bölgeden kurtulmaya çalışmasını ve güçlerini keşfetmelerini konu edecek olan film, fragmanından anlaşıldığı üzere karanlık ve korkutucu bir havaya da sahip. Marvel'ın renkli ve espri dolu haline de bayağı bir ters. Bakalım ortaya nasıl bir şey çıkacak...

Bumblebee: The Movie

Gösterim tarihi: 28 Haziran 2018

Transformers serisinin aksiyon ve görsel efekt dolu havasından uzaklaşmasına neden olacak olan bir ara film olan Bumblebee, Transformers'ın en sevilen üyesinin 1987 yılında küçük bir kasabada kendine yer bulmaya çalışmasını konu ediyor. 18 yaşındaki Charlie'nin Bumblebee'yi bulmasıyla da macera başlıyor. Bu film iyice zıvanadan çıkan Transformers serisi içerisinde iyi bir yer bulacak gibi duruyor.

Alita: Battle Angel

Gösterim tarihi: 20 Temmuz 2018

Anime tayfasının Battle Angel Alita olarak tanıdığı ünlü Alita, beyaz perdeye bir Amerikan yapımı olarak geliyor. Fragmanda gördüğümüz kadarıyla Alita bilgisayar animasyonu olarak filmde yer alacak ve kimliğini keşfetmek için bir yolculuğa çıkacak. Elbette bu yolda onun gibi yarı robot olan düşmanlarla mücadele edecek, biz de seyre doyamayacağız...

The Predator

Gösterim tarihi: 3 Ağustos 2018

1987 yılında bir Predator filmi çekilmişti ve büyük ihtimalle o filmi bilmiyorsunuz. Endişelenmeyin zira The Predator adındaki bu yeni film, eski filmin "yenilenmiş" hali. (Remake diyor gavurlar.) Bir ormanda tek tek kaybolan adamların büyük bir derdinin olduğunu öğrendiğimiz gerilim dolu film, Predator efsanesini yeniden canlandırmayı hedeflemekte.

KÜLTÜR & SANAT

ÇİZGİ DÜNYALAR

Kahraman adını verdiğimiz süper insanların birbirine düşmesinde ikinci perde aralanıyor. Merak edenleri buraya alalım...



Geçtiğimiz ay size alışveriş listemden bahsetmiştim, hatırlar mısınız? Nasıl birçok çizgi-romanı sepete eklediğimi ama biraz büyük bir meblağ haline geldiği için olayı ertelediğimi size anlatmıştım. O satırları size yazdıktan hemen sonra alışveriş sitesine döndüm ve Sepeti Onayla tuşuna bastım, olanlar oldu...
Olayın para ödeme kısmı olmasa, içi tıka basa çizgi-roman dolu bir koliye kavuşmanın büyük bir mutluluğu yok mudur? Kutuyu açtığınızda mürekkebin kokusu şöyle bir dağılır; tek tek gelen ürünlere bir bakar, sayfaları şöyle bir karıştırır ve çizgi-romanları ne zaman okuyacağınıza dair plan yapmaya başlarsınız. Çizgi-roman sahibi olmak hobi işinin en temel örneklerinden biri ve ben de şu yaşıma geldim, halen bundan vazgeçemedim.



Başrolde Captain Marvel

Bu sayfalardaki bir kutuda hemen göreceğiniz İç Savaş hadisesini Marvel okurları çoktan okudu, bitirdi. Hatta sinemaya da olayın "light" versiyonu yansıdı geçtiğimiz yıllarda. Ünlü Marvel kahramanlarının birbirine karşı savaştığı İç Savaş, Marvel evreninde süregelen bir olayın son noktasıydı.
Bu ayın konusu olan ve Kasım ayında yayımlanan İç Savaş II de yine bizi benzer bir senaryoya götürüyor. Benzerlik ise sadece yine –tahmin edeceğiniz üzere- Marvel kahramanlarının birbirine karşı mücadelesi; olayın başlangıcı, ortası ve sonu gerçekten ilk İç Savaş ile bir hayli alakasız.
New Avengers serisiyle iyiden iyiye popüler olan Brian Michael Bendis'in yazar koltuğunda olduğu İç Savaş II, ülkemizde Marmara Çizgi tarafından yayımlandı ve kocaman bir cilt olarak karşımıza çıktı. Bir



Ünlü Marvel kahramanlarının birbirine karşı savaştığı İç Savaş, Marvel evreninde süregelen bir olayın son noktasıydı





sinema filmi olsa keyifle izleyeceğimizden emin olabileceğiniz hikayeyi bir hayli başarılı bulduğumu belirteyim.
Çok fazla detaya inmeden konuyu özetlemek gerekirse, Avengers, Inhumans ve Captain Marvel'ın başını çektiği Ultimates, dünya üzerinde olan biten tüm karmaşaya ve kötülüğe karşı rutin görevlerini gerçekleştirmekte. Ultimates takımının başını çeken Captain Marvel'ın (Carol Danvers) yanında, bu ekipte She-Hulk, Black Panther, Human Torch, Blue Marvel ve Dazzler gibi tanıdık kahramanlar da bulunuyor.
Avengers'ın lideri de yine Tony Stark, yani Demir Adam. Ona eşlik edenler arasında Kaptan Amerika ve Örümcek-Adam da var lakin bunlar sırasıyla Sam Wilson ve Miles Morales olarak hikayede yer almakta. (Steve Rogers ve Peter Parker da varlıklarını sürdürüyor elbette.) Takımın diğer üyeleri de Nova, Ms. Marvel, Thor gibi isimler.
Şimdi bir itirafta bulunamam gerekiyor. Her ne kadar çizgi-roman takibini düzgün biçimde yapmaya çalışsam da özellikle Avengers tarafında olayların nasıl bu hale geldiğini tam anlamış değilim. Daha doğrusu Sam Wilson neden Avengers'da, Miles Morales ne ayak, size tam bir bilgi veremiyorum. Bana olayların gidişatını özetleyecek birisi e-posta atarsa da acayip sevinirim.

Gelecek mi, şimdiki zaman mı?

Peki nedir olayların karışmasına neden olan? Geleceği görme yeteneği kazanan bir arkadaşın Inhuman'lara katılması ve gelecekte olanları Avengers ve Ultimates ile paylaşması fitili ateşleyen olay diyebiliriz. Bu neden bir soruna dönüşüyor, onu anlatmayacağım ama olayların gidişatı ve hikayenin işlenişi bir hayli iyi. Bir yandan gelecek gösteriliyor, bir yandan devam eden bir dava anlatılıyor, yeri geliyor uzak gelecekte neler olduğu anlatılıyor ve bu sayede cildi bir oturuşta okuyup rahata eriyorsunuz.
Marvel'ın sıkı takipçilerinin kaçırmaması gereken İç Savaş II, başarılı çizimleriyle de dikkatimi çekmedi değil; David Marquez gerçekten çok iyi bir iş başarmış...

◆ **Tuna Şentuna**



İç Savaş

İç Savaş II'yi okumadan önce, İç Savaş'ı da okumak bence şart. Kahramanlarımızı birbirine düşüren ilk olay, ikinci İç Savaş hadisesine göre daha politik, daha ayakları yere basan bir hikaye üstelik.
Şöyle ki devletin çıkarttığı bir yasa ile süper kahramanlar kimliklerini açıklamak zorunda kalıyor ve buna uymayanlar da buna zorlanıyor veya tutuklanıyor. (Tutuklandıktan sonra zaten iş işten geçiyor.) Tony Stark bu yasanın uygulanmasından gayet memnunken, Kaptan Amerika liderliğindeki bir takım başka kahramanlar kayıt altında olmak istemediklerini belli ederek yer altına çekiliyorlar. Tony Stark'ın zengin bir züppe imajını iyice güçlendirdiği bu seride, ister istemez Kaptan Amerika'nın tarafını tutarken buluyorsunuz kendinizi.

OTAKU CHAN

Geleneği bozmuyor ve geçen sene yaptığım gibi, bu sene de izlediklerim içinden kendi en iyi listemi sezon sezon sizinle paylaşıyorum. Ve yine devam sezonlarını değil, ilk defa tanıştığımız serileri ele alacağım.



Kakegurui

Kış sezonunda, önceki sezonlardan devam eden Gintama, Shouwa Genroku Rakugo, Sword Art Online: Ordinal Scale ve KonoSuba'yı çıkarınca geriye ne kalacak diyeceksiniz eminim.
Masamune-kun no Revenge karakterleriyle ve eğlenceli hikâyesiyle kesinlikle sezonun en iyi animelerinden biriydi. Bir kere okul temalı serilerde kızın sürekli utangaç ve pasif olması, popüler erkeğe âşık olması artık cılkı çıkmış bir tema. Oysa burada kızımız Aki tam bir gıcık, Masamune de intikamını almaya yemin etmiş. Farklı bir yerden başlıyor yani. O yüzden özellikle ilk bölümleri çok iyiydi.
Little Witch Academia Türkiye'de telifli izleyebildiğimiz nadir animelerden. Netflix'te var. Mahou shojo temalı olduğu belli zaten. Yoh Yoshinori'nin serisi. Bu önemli kardeşimiz Gurren Lagan'daki mekanik tasarımlarıyla kendini öne çıkarmıştı. Kendine has tarzıyla bu seriyi yarattı ve yönetti. Önden serinin kısa filmleriyle alkış topladı. Biraz daha Cartoon network tarzı bir atmosfere ve çizimlere sahip.
Kobayashi-san Chi no Maid Dragon bu seri hakikaten yeni seriler içinde sezonunun en iyisi olabilir. Saçma ve çok komik, işte tam da bu yüzden izlemesi müthiş keyifli. Kyoto Animation ne zamandır böyle iyi bir seri çıkaramamıştı. Aile teması üzerinden ilerliyor seri. Ejderha kızımız insan dünyasına geliyor ve Kobayashi ile tanışıyor. Komedi de bu noktada başlıyor zaten.
Unutmadan eklemeli: Her ne kadar animesini izlemesem de mangasını okuduğum için ACCA'yı da saymalıyım. Seinen serilerden biri politik bir teması var, çizimleri de öyküsünü anlatma hızı da alışık olduklarımızdan farklı. Ama mangası gibiyse kesin müthiştir. Sezonun diğer önemli serileriyse Youjo Senki ve Demi-chan wa Kataritai idi.

Bahar Sezonu

Bu sezon tabii ki de Shingeki no Kyojin, Hero Academia ve Boruto salladı geçti. Her ne kadar Boruto istediği kadar müthiş olsun, benim için yine de Naruto'nun yerini alamaz ve devamı gibi de sayılamaz. Seikaisuru Kado ve Alice to Zouroko ilginç başlayan ama tamamlamadığım seriler oldu. Natsume'nin devam sezonlarını zaten su gibi içiyorum. Re: Creators serisini listeye alıyorum. Ama maalesef daha izlemedim. Rokudenashi çok güzel başlamıştı, fantastik okul serilerine müthiş bir seri eklenecek derken giderek kötüleşti.
Sakura Quest gündelik hayat üzerinden işleyen çok güzel ama biraz da gözden kaçmış serilerden biri. Daha fazla ilgi uyandırmasını beklerdim, izleyenler de ne kadar iyi olduğunu dillerinden düşüremiyor. Sürekli dövüş ya da yapış yapış romantizm serilerine denk geldiğimiz zamanlarda rahat rahat nefes alma imkânı veriyor.
Eromanga Sensei OreImo'nun açtığı yoldan ilerleyen bir seri bu. Herkesin sevebileceği bir seri değil sanırım. Kan bağları olmasa da abi kardeş ilişkisi üzerinden bol bol fan service



FABISAD Ödül Töreni

Geçen ay özel bir sayı yapmış ve ülkemizdeki fantastik kurgu bilimkurgu alanında ödül veren FABİSAD'ın roman dalındaki adaylarını tanıtmıştım. Ödül törenine de katıldım ve seçilen eser Afşin Kum'un Sıcak Kafa adlı eseri oldu.

veren, klişeleri güzel kullanan serilerden biri. Ama 2017'nin özellikle de kendi sezonu içinde günah keçisi ilan edildiğini de söylemeli.

Yaz sezonu

Ah sonunda bu senenin en iyi sezonuna geldik!

Tsurezure Children romantik komedi serilerinden biri. Ama ne bir baş karakteri var ne de klasik anime anlatımına sahip. Biraz Love Actually kafası. Farklı farklı karakterler –ya da gelin çiftler diyelim– üzerinden farklı ilk aşk temalarını işlemesi. Kimi mutlu kimi mutsuz sona sahip. Ama kendi türü içinde kesinlikle özgün bir yer edindi.

Gamers! Oyun otakuları için bulunmaz cennet herhalde. Giderek hareme de dönüyor seri ama toplamda oldukça keyifli bir seyir sunuyor. Bir gamer'ın oyunlarla kurduğu ilişkiden tutun, rekabete farklı yaklaşılması da çok hoşuma gitti. Her oyun sevdalısı, iyi oynamak ya da achievement'ları toplamak zorunda değil. Animasyon kalitesi öyle müthiş olmasa da karakterlerin sürekli düştüğü yanlış anlamalar, bunları nasıl düzelttikleri ve aralarındaki ilişkilere şöyle toptan bakınca elimizde eğlenceli bir romantik seri var.

Kakegurui kesinlikle senenin en iyilerinden biri. Yine aynı sezondaşı Classroom of the Elite gibi ülkenin en iyilerinin yetiştiği distopik liselerden birindeyiz. Kumar oynayarak verilen savaşlar, kendini iyi göstermeye kasmayan karakterleri ve animasyonda yüz ifadelerinin vurgulanması serinin en müthiş yönleri. Kumar temalı yığınla manga var ve bunlardan da çok iyi animeler çıkabileceğini kanıtladı Kakegurui. Sürekli akıl oyunları dönüyor bölümlerde. Ana karakteri Yumeko'nun sakin ve hanım hanımcık halinden psikopata bağladığı anlara kadar seiyuu'sunun müthiş bir iş başardığını da eklemek lazım.


Made in Abyss

Made in Abyss kimse kusura bakmasın ama senenin en iyi animesiydi. Yarattığı dünyadan atmosferine, karakterler arası kimyadan hikâyesine ve animasyon kalitesine... Her şey istisnasız müthiş! Karakterleri gibi kendinizi çocuk hissediyorsunuz ilk bölümlerde, keyifle dünyayı tanımaya başlıyorsunuz. Bu süreçte bir bakıyorsunuz karakterlere bağlanmışsınız. Sonra geliyor serinin karanlık kısmı vuruyor sizi. Macera teması birden hayatta kalma savaşına dönüşüyor. Pastel tonlarıyla desteklenen çocuksu heyecanımız yaşanan trajedilerle paramparça ediliyor. Animasyonun serilerde nadir gördüğümüz bir kalitede olduğunu vurgulamalıyım, karakter tasarımlarını yapan ve animasyonu yönetenin GITS ve Evangelion serilerinden tanıdığımız Kazuchika Kise; arka planları çizen (Your name'in de arka planlarını çizmişti) ve serinin sanat direktörlünü (Madoka Magica'da da aynı görevdeydi) yapan kişinin de Ghibli'den gelme Osamu Masuyama olduğunu da eklemeden geçmemeli. Müthiş bir kadro, müthiş bir seri.


Sakura Quest

Sonbahar sezonu

Yazdıkça yazıyorum ama maalesef çok yerim de kalmadı. Bu sezonun en iyilerinden iki ay önce daha detaylı bahsettiğim için kısaca geçeceğim.

Kekkai Sensen ve Shokugeki no Souma sezonun en iyi devam serileriydi. Black Clover kusura bakmayın ama patladı. Juuni Taisen sırf dövüşleri ve karakterleri için izlenir onun dışında seride iş yok zaten. Shoujo Shuumatsu Ryokou kesinlikle izlenmesi gereken, nihilistik bir seri. Inuyashiki de sezonun en iyilerinden biriydi. Net-juu no susume 10 bölümlük kısa bir seri sezonun en iç ısıtıcı animelerinden biriydi.

Ve bu sezonun en iyisi kesinlikle Mahoutsukai no Yume! Uyarlandığı manganın Mushishi havası veren sakinliğini animeye pek taşıyamasalar da izleyicilere aslında normal tempoda bir seri sunmuşlar. Normalde daha ağır ilerliyor, mangasını da takip ettiğim için karşılaştırma imkânı buldum. Karakterlerin kendilerine has yaraları, hikâye boyunca nasıl iyileştiklerini izlemek de çok keyifli. Ama yarım gözle değil pür dikkatle izlemeyi gerektiren yoğun bir seri olduğunu da eklemeliyim.

Şu ara 2016'nın en iyi animesi saydığım Erased'in live action uyarlamasını izliyorum. Gelecek ay konumuz bu ve diğer başarılı live action uyarlamaları olacak. ◆ **Merve Çay**

Yeni keşif

Geçen sene gözümden kaçmış bir cevherle yeni tanıştım. İlk bölümlerinden âşık oldum diyebilirim seriye. 3-gatsu no Lion ciddi bir seri, draması, temposu ve hayatla baş etmeye çalışan baş karakterinin travmalarıyla hikâyesi benden on puanı aldı. Ama sadece hikâyesi değil görselliği ve karelerin akışıyla da göz dolduruyor. Zamanında Hollywood'a göçen Tony Scott gibi müthiş yönetmenlerin sık sık kullandığı kare geçişlerine benzer bir akış var 3-gatsu no Lion'da. İzlemeyenlere duyurulur.

KÜLTÜR & SANAT

COS-PLAY REPUBLIC

Oldukça pahalı olsa da mucizeler yaratan 3D Printer'ın hikayesini ustasından öğrenelim.



Yeni yılın yeni cosplay yazısının konusu hemen hemen her şeyi şekillendirip, hayat veren 3D printer'lar. Normal figürden daha ucuza sahip olabileceğimiz çeşitli malzemeler, 3D printer'ın sevilmesinin temel nedeni. Ancak olaylar öyle göründüğü gibi değil çünkü 3D printer, oldukça pahalı bir makine. Sadece cosplayde değil birçok alanda kullanılıyor. Peki nedir bu 3D printer? Nerelerde, nasıl kullanılır? Bu ve benzeri sorularımızın cevaplarını Arkhe Workshop'tan Sercan Güzel yanıtladı. Kendisi İzmirli. Ayrıca World of Warcraft, Destiny, Star Wars Battlefront II ve benzeri birçok oyunun da takipçisi. Bizden biri yani. Çizgi romanından tutun da video oyununa ve daha fazlasına zaman harcayan Sercan, 3D printer kısmında sadece cosplayerlara özel craftlar değil, çeşitli figürler üzerinde de çalışıyor. Ürettiği ürünlerin boyamasını da kendisi yapıyor. Gelin onunla gerçekleştirdiğimiz sıcak sohbetimizde 3D Printer'ın gizemli dünyasına girelim.

3D printer'dan çıkan ürünleri zımparalamak çok zaman ister.



Ceyda Doğan Karaş: Aslında yıllardır var olan ve şu sıralar cosplayerların kurtarıcısı kabul edilen 3D Printer tam olarak nedir?
Sercan Güzel: Ülkemize çok geç gelmesinden dolayı 3D kavramı maalesef hala tam oturmamış durumda evet, fakat basitçe özetlemek gerekirse kelimenin tam anlamıyla aklınıza gelen her türlü şekli ve objeyi üretmenizi sağlayan bir makine.

C: Cosplay konusunda 3D Printer ile tüm craftlarını yapabilenler var. Bu konuda ne düşünüyorsun?
S: Benim şahsi fikrim, mantık çerçevesi içinde düşünüldüğünde tek çözüm. Sonuç olarak cosplay yaparken kullandığımız kıyafetlere, aksesuarlara, zırhlara ve kullanılan silahlara büyük ölçüde vakit ve emek harcıyoruz. Örnek olarak 100 TL daha az para harcayıp iki etkinlik sonra çöpe atacağınız bir ürünü mü tercih edersiniz yoksa duvara vurup üzerinde tepinmediğiniz sürece hayatınızın sonuna kadar saklayabileceğiniz bir ürünü mü tercih edersiniz? Evet ülkemizde maddiyat konusu biraz sorunlu fakat cosplayde maalesef maliyeti yüksek bir hobi.

C: Sence cosplaydeki "her şey" 3D Printer ile yapılabilir mi?
S: Bir düşünelim ... Evet.

C: 3D printer'da tam olarak nasıl bir malzeme kullanılıyor? Normal yazıcı gibi kartuş mu basıyoruz nedir yani?
S: Reçineden plastiğe, camdan metale, ahşapan seramiğe kadar her tür malzeme mevcut. Yazıcımızın teknolojisine göre sıvı kartuş (SLA), vakumlanmış ve sertleştirilmiş toz halinde kartuş (SLS) veya makaraya







sarılı şekilde bulunan (FDM) malzemeleri kullanabiliyoruz.

C: Bir 3D Printer tahmin edebiliyorum ki oldukça pahalı. Bakımı da kendisi kadar pahalı mı? Ve ne sıklıkla bu alete bakım yapılmalı?
S: Fiyatlar ülkemizde maalesef çok yüksek. Yurtdışında ücretsiz kargo, printer yanında 10 adet kullanılacak malzeme, 2 yıl garanti gibi seçenekler 1500$ iken ülkemizde aynı marka yazıcı 2750$ + KDV, sadece 1 yıl garanti, distribütör firmaya göre kargo konusu tartışmalı ve yanında sadece 1 adet malzeme gönderiliyor. Fakat bu fiyatlar dünyaca ünlü firmaların yazıcıları için geçerli. Garantisi çabuk tükenen fakat ömrü uzun olan makineler olduklarından dolayı bakımı da bir o kadar pahalı. Bakım sıklığı ve süresi tamamen kullanıcı ile doğru orantılı. Bu yüzden çok değişkenlik gösterebilir. Kullanmaya yeni başlamış birisi ayda bir parça değiştirmeye çalışır ve 1 yıl sonunda bir yazıcı parasını yedek malzemeye harcar. Fakat tecrübeli birisi sadece aklına geldiğinde 3 dakika makineyi elden geçirirse hiçbir sorunla karşılaşmadan ömrünün sonuna kadar kullanabilir.

C: Gelelim fasulyenin faydalarına: Fiyat. Orta düzey bir 3D Printer ile yüksek kalitedeki bir 3D Printer'ı kıyaslayabilir misin?
S: Kalite farkını yazıcının bize bıraktığı iş ile kıyaslayabiliriz. Makinenin bize bıraktığı işlerin "en çok" vakit harcatan kısım zımparadır. Orta kalite yazıcı ile üretim yapıldığında istenilen yüzeyi elde etmek için kimi zaman 2 gün, kimi zaman 3, kimi zaman ürünün boyutuna göre daha fazla süre zımpara yapmamız gerekirken, yüksek kalite bir yazıcı ile cam gibi bir yüzey istenmediği takdirde zımpara yapmaya gerek olmaz. Üretimden sonra hemen ürünü birleştirme ve boyama evresine geçip, zımpara ile harcayacağımız zamanı boyamaya ayırarak gerçeğinden ayırt edilemeyecek ürünler üretebiliriz.

C: 3D printer'dan çıkan veya siparişi verilen bir ürünün fiyatı neye göre, nasıl belirleniyor?
S: Daha önce de bahsettiğim gibi cosplay maliyetli ve ülkemizde özellikle gençlerin maddi durumları sıkıntılı olabiliyor. Bu yüzden biz çözümü ürüne göre fiyat yerine, fiyata göre ürün olarak tasarlamayı uygun gördük. Amacımız herkesin hayalini kurduğu cosplayi gerçekleştirebilmesi. Yapmak istediğiniz silaha 200 TL bütçe ayırmışsınızdır ve bu fiyata biz piyasadaki en iyi boyalarla ve airbrush kullanarak bitirme işlemini uygularız. Fakat benim 100 TL gibi bir bütçem var dediğinizde biz silahın üretimini tamamlar ve temizliğini yaparız, birleştirmesini ve boyamasını kişiye bırakırız. Aynı ürünü parça kit halinde, boyanmamış kit halinde ve tamamen işlemleri bitmiş şekilde istenilen boyutta müşterilerimize sunuyoruz.

C: Son olarak sence her cosplay zırh, silah vb. parçasını 3D printer ile çıktısını alıp, yarışmaya katılmak etik mi?
S: İşin içine "ben yaptım", "ben tasarladım" gibi standart cosplay yalanları girmediği sürece bir sorun olacağını düşünmüyorum. Sonuçta cosplay sadece giydiğimiz zırh, kıyafet, aksesuar veya kuşandığımız silahlardan ibaret bir kavram değil. Fakat ülkemizde durum böyle, kostümünüz silahınız güzelse sizi cosplayer diye çağırırlar. Kostümünü giydiğiniz karakterin kişiliğini güzel yansıtırsınız, o kostüm içinde farklı bir insan haline gelirsiniz fakat kostümünüz güzel değildir ve bu yüzden ülkemizde siz bir taklitçisinizdir, cosplayer değil. Durum yanlış fakat algı bu durumda işliyor. Zaten ülkemizde cosplay yarışması adı altında yapılan etkinliklerin tamamen şaka amaçlı olduğunu düşünüyorum. Eğer bu bir şaka değilse o zaman yarışmaların isimlerini "kıyafet ve popülerlik" şeklinde değiştirilmesi daha uygun olur gibi geliyor.

◆ **Ceyda Doğan Karaş** **/cepejderi**


3D printer sadece cosplay değil, çok çeşitli farklı alanlarda da öne çıkar.

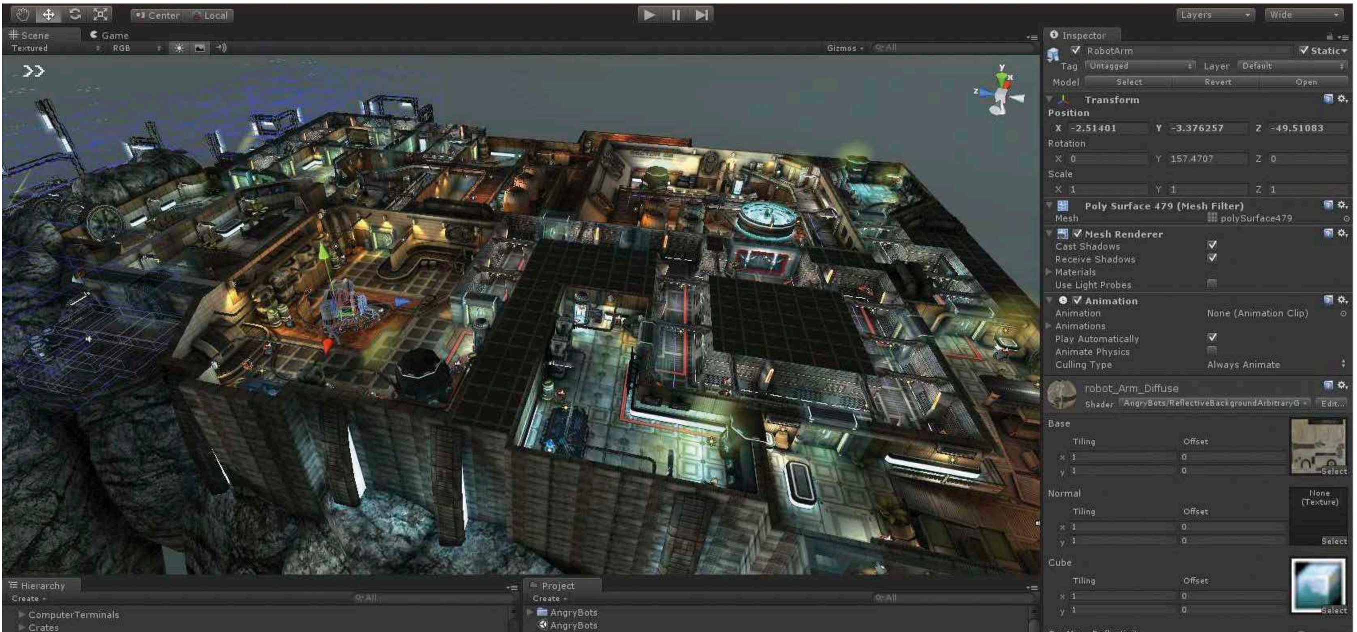


Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

2017 bağımsız oyunların yılı mı oldu?

80Farkındasınızdır, bağımsız oyunlar uzun zamandır yükselişte. Büyük bir oyun yapımcısına/dağıtımcısına bağlı olmadan, dev bütçeleri bulunmayan bağımsız oyun yapımcıları aslında yıllardır çok güzel işler ortaya koyup oyun piyasasında büyük etkiler bırakıyorlar. Örneğin, çıktığı dönem yılın oyunu listelerine giren FTL, tek kişinin yarattığı harika bir oyundu. Bir Türk yapımcının emek verdiği, kendini dünyaya kanıtlamış Mount&Blade yine bağımsız yapımlara dair harika bir örnektir. Oyunun geliştirilme sürecini 2006'dan beri LEVEL ve CHIP ofislerinde merakla takip ettiğimizin altını da çizeyim.
Bu yıl kendini öne çıkaran bağımsız oyunlar arasında Everspace, RimWorld gibi isimler de ilk aklıma gelenler. Ancak asıl dikkat çekici olan detay nedir biliyor musunuz? Piyasaya her gün en az 10-15 bağımsız oyunun çıkması. Özellikle Steam'in yayın politikasında değişikliğe giderek, 100-500 dolar parayı bastıran herkesin oyununu yayınlamaya başlamasıyla bağımsız oyunlarda tam bir patlama yaşıyoruz.
Otuz yıl önce yeni bir bilgisayar oyunu piyasaya çıksın diye aylarca beklediğimizi hatırladığım için bugün yaşadığımız bu dönem bana büyük bir mucize gibi görünüyor ama elbette nedenini ve arkasındaki faktörleri de görebiliyorum.
Özellikle Unity ve benzer oyun motorlarının oyun yapımını çok kolaylaştırması, uygun bilgisayar programlama diline orta seviyede hakim olan herkesin artık Unity gibi motorlar ve asset store'lar sayesinde yüksek kalitede oyunlar ortaya çıkarabilmesi sürpriz değil. Ben bile üniversite yıllarımdan kalan C# bilgimle, yıllardır içimde kalan merakı gidermek için Unity içinde birkaç saatlik çalışmayla kendi scriptlerimi yazıp düşman gemilerine güdümlü roket fırlatan bir uzay gemisi yaratmayı başarmışken, enerjisini, odağını, ilgisini oyun yapımcılığına yönlendirmiş gençlerin patır patır oyun yayınlamalarını hiç garipsemiyorum. Üstelik tek kelime yazılım bilgisi olmadan oyun yapımına imkan veren başka seçenekler de mevcut.
2017'nin bu tür bir patlamaya tanıklık ettiğini gördük. Ancak ne yazık ki bu bağımsız oyunların büyük kısmında görsel açıdan büyük eksikler var. Oyun motoru kullanmak, scriptler yazmak, bir oyun iskeleti geliştirmek başka şey, ona sanatsal olgunluk kazandırmak başka bir şey. Yine de, ilk oyunlarını büyük bir heyecanla Steam gibi ortamlarda yayınlayan sayısız bağımsız oyun yapımcısının 2018 ve ötesinde artık olgunluk kazanarak daha güzel görünen, daha özenli hazırlanmış, daha derin oyunlar ortaya koyacaklarını düşünüyorum. Diğer bir deyişle, önümüzdeki yıllarda karşımıza her gün onlarca hit oyun çıkacakmış gibi hissediyorum. 2017'de bu müjdenin başlangıcını görmüş olduk. Bakalım, devamı nasıl gelecek? ◆





Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

Aptallara güzel gelen oyun açıklamaları

Merhaba. Bu bir adventure oyunudur (klasik yazarlıkla alakası olmayan yazar girişi). İsmi Thimbleweed Park. Paranızı bu oyuna yatırabilirsiniz, benden onay aldı. Çok kısa, çok kolay ve 17.000 destekçisi var, yazıktır, alın.

Yirmi birinci yüzyılda geldiğimiz nokta işte bu. Bir oyun son ekranını sunmuyor artık size, peki kolayca ölüyorsanız veya her özelliğini anında elde edemiyorsanız onu satın alır mısınız? 35 yılın sonunda gördüğüm değişim bu. Ölmemeli müşteri, çünkü o artık sizin "normal" bir işte çalışmamak için bahaneniz. Gerektiğinde hamburgercide çalışıp albüm çıkartan Flotsam & Jetsam gibi yaptığı eserle övünen veya size dehasını sergilemek isteyen biri değil. Batmamak istiyor, kirasını ödemek istiyor. Onay aldıktan sonrası pek umurunda değil. Kimse zaten vermediklerini talep etmiyor.

Dev ekran kartını zorlayan bir grafik motoru, muhteşem ışık oyunları, Dolby Atmos 13.2 ses sistemi ve aptal bir senaryo varsa, sorun değil. Neden Thimbleweed Park'ı andın derseniz, Ron Gilbert yüzünden. Aynen yaptığı dev eserlerin üzerinden 30 sene geçtikten sonra onları mahveden meşhur yönetmenler gibi, o da kendini bu oyunda bitirmiş. Yeri gelmişken, son Alien için Ridley abimize de ayrıca lanetlerimi gönderiyorum.

Thimbleweed'in çözümünü yazayım mı? Ne gereği var, zaten Google bulur. Oynama süresini yazayım, belki işe yarar: Ortalama 5 saat. Şipşak servis.

30 yıl sonra hala oturduğu yerde kaldıklarını görmek üzücü. Oysa benim 30 yıl sonra hala Youtube'dan arayıp baktığım son ekran var. Bir zorluğu yenmek, aklın akla denk olduğunu görmek, başarının keyfi ve zorlukları paramparça etmek neden bu kadar az önemli artık?

Yeni jenerasyona mı kızmalı yoksa onları efendileri olarak görüp her standardı aşağıya çekenlere mi? Bence doğru seçenek ikincisi.

Bu tamtakırlık ve boşluk beni öldürecek. Fallout'a arada sırada değiniyoruz ya hani, neydi ne oldu diye. Elinize balyoz alıp bitirebildiğiniz, herkesin ağzını kırdığınız Fallout 3'den Fallout 1'e doğru bakınca anında olayı anlamak mümkün. Ya da artık dümene geçmenizin bile gerekmediği Silent Hunter 5. Autosave alan, sizden bile daha tedbirli son tatlı örneğimiz de Thimbleweed Park işte.

Artık Korelilere meydan okumak veya uluslararası arenalı Battlefield'da İngiliz kovalamak gerekiyor herhalde. Beynimiz yoksa refleksimiz var efendiler! Gaming klavyemiz, mouseumuz, sandalyemiz, kulaklığımız, iç çamaşırımız var.

Oyun olmamış, problem mi ya? Ben yine The Last Starfighter izleyeyim, bir de üstüne War Games, kendime geleyim. Nostaljide boğulayım.

Rasim'in vasiyeti olarak: Mac=Murat and Carmen ◆



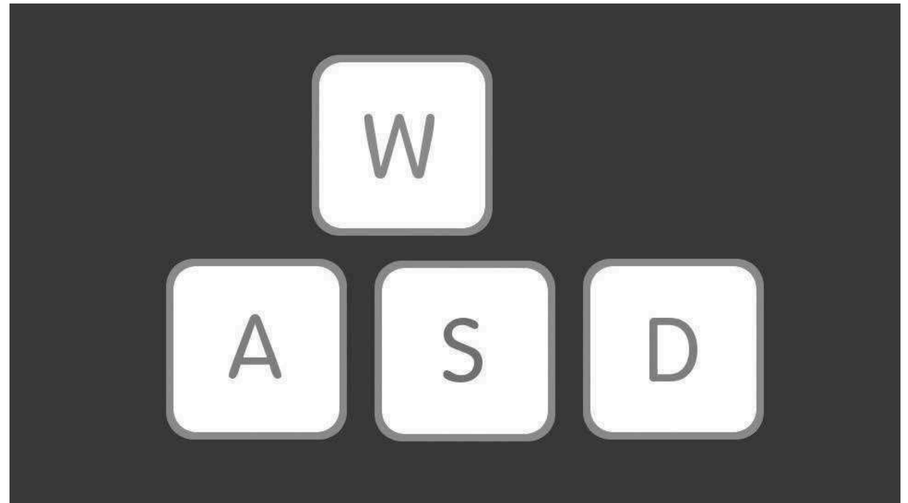


Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com ErtugrulSungu

Sanat mı yoksa eğlence mi?

Oyun denildiği zaman aklımıza ilk olarak eğlence gelir. Yani oyun demek kafa dağıtmak, rutin hayatının dışına çıkıp, normalde yapmadığımız bir şeyler yaparak kafa dağıtmaktır. Tabii oyunu tanımlamanın farklı yolları da olduğu gibi, oyun oynamak zaman içerisinde farklı manalar taşır hale gelmiştir. Roma döneminde oyun denildiği zaman akla ilk gelen gladyatörler ve de İmparatorluğun Roma için ayarladığı diğer etkinliklerdi. Benim küçüklüğümde oyun dediğimiz şeyse daha ziyade saklambaç, yedi kiremit ve istop gibi etkinliklerdi. Fakat aynı dönemde evimizde Monopoly de vardı. Yani biraz sokakta oyun, biraz da evde oyun oynamak gibi bir mekanik söz konusuydu. Commodore 64'lerin çıkışı, Pentium işletim sistemine sahip bilgisayarın evlere rahatlıkla girmesi ve Sony PlayStation'un icadı ile dijital oyun dönemine adım atmış olduk. Benim küçüklüğümde, Antalya'nın kavurucu sıcaklığından kaçmak için gün içerisinde evde oyun oynar, akşam olduğu vakit dışarı çıkardık. Ultima Online'nın zirve yaptığı dönemlerde bile bir şekilde 18:00 ile 21:00 arası kesin basket oynanır, akabinde oyuna dalınırdı. Pek tabii bu yapı World of Warcraft'ın gelişi ile birlikte değişti. Aslında bu değişimin tek kahramanı WoW değil elbette. Gelişen internet alt yapısı ve TeamSpeak gibi iletişim cihazlarının da bu oyunların daha çok deneyim edilmesinde yadsınamaz bir yeri vardır. Hızlı ve rahat iletişim ile online bir mecrada aynı macerayı yaşamak, kısa sürede akşam oynanan basket maçlarının yerini, raid saatlerine çevirdi. Anlayacağınız bir şeyler değişiyordu ve bu değişim asla durmadı. Bugün de aynı değişim şemasının içerisinde yol alıyoruz. WoW'a benim gibi 2003 yılında beta sürecinde başlayan oyuncu da, 2012 yılında başlayan oyuncu da kuvvetle muhtemel benzeri şeyleri hissediyordur.
Fakat artık değişim öyle bir noktaya doğru geldi ki dijital oyunları kendi içerisinde farklı kulvarlara bölmeye başladı. 2000'li yıllardan beri ülkemizde ufak ufak ortaya çıkan ve 2010 ile büyük bir ivme kazanan E-Spor, bu duruma verilebilecek en iyi örneklerden birisidir. Oyunları profesyonel anlamda tanıtan, büyük emeklerin harcandığı, günlük antrenmanlarla sürekli kendisini geliştiren oyuncuların arenası olan E-Spor, bugün oyun sektörünü bambaşka bir yere taşıyor. Peki, herkes e-spor seviyor mu? Herkes bu maçları izliyor mu? İzlemiyorsa bunun altındaki en büyük neden nedir? Takip edenlerin bileceği üzere 1 Aralık 2017 tarihinde, Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarım bölümü olarak, Türkiye'de Oyunları Gelişimi isimli bir etkinlik düzenledik. Bizzat moderatörlüğünü yaptığım etkinlikte, pek sevgili Özgür Özol, "Tüm oyunlara, oyun diyemeyiz." dedi. Benim de can-ı gönülden katıldığım ve verdiğim derslerde sık sık dile getirdiğim bu açıklama sanıyorum günümüz oyun piyasasını çok iyi açıklıyor. Bu ne mi demek? Kısa bir şekilde açıklamak gerekirse, her şeyin hesaplandığı, belirli hareketlerin sıklıkla tekrarlandığı, bir setting'i, bir anlatısı olmayan, sadece karakter tasarımı ve oyun mekanikleri ile ortaya çıkan yapımlar ile hikâye, senaryo ve rekabetçi yapıdan uzak bir şekilde üretilen oyunların farklı şekillerde ele alınması demek. Yani günümüzde eğlence aracı olarak üretilen oyunlar ile kişisel deneyimlerin ön planda olduğu oyunları birbirinden ayırmak demek. Bir oyunu sadece belirli hesaplamalar yapıp, şu yeteneği tam şu zamanda kullanacağımı aklında tutarak oynamakla, yapımcının yarattığı uçsuz bucaksız bir dünyada kaybolmak kesinlikle farklı şeyler. Bu da aslında bir noktada oyun ve sanat arasındaki ilişkiyi inceleyen bambaşka bir başlık haline geliyor. Demem o ki oyun sektörü her geçen gün tam ortadan ikiye ayrılmaya devam ediyor. Genelde bu şekilde gerçekleşen ayrılıklar kötü sonuçlar doğur ama bu sefer durum çok farklı. Bu ayrılığın giderek artması ve mekanik oyun deneyimi ile sanatsal oyun deneyimi iki farklı norm olarak kabullenilmesi gerekiyor. Böylece oyun denildiği zaman nasıl bir deneyimden bahsettiğimizi çok daha rahat anlatabiliriz. Pek tabii günün sonunda oyunlar eğlence içindir ve esas olan eğlenmiş olmaktır ama neyden, ne şekilde eğlendiğimizi açıklayabilmek de güzel bir deneyim olacaktır. ◆





Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com ErtknByndR

Oradan, buradan...

Bugün şöyle biraz havadan sudan yazasım var. Son zamanlarda aklım o kadar dağınık ki resmen rüzgârın estiği yöne sürükleniyor gibi hissediyorum kendimi. O yüzden sabit bir konunun üzerine odaklanmaktansa bu yazıyı da akıntıya kaptıralım, bakalım bizi nerelere sürükleyecek. Hayatı bazen böyle, konusuz, amaçsız yaşamanın da ayrı bir tadı var ki zaten isteseniz de istemeseniz de bu hale geliveriyor hayatınız bazen. Canınızı sıkmaya ant içmişlere inat, hayatı karamsarlığa sürükleyecek her şeye inat, en büyük dertlere bile "Haydi oradan!" deyip savuşturabilecek kadar geniş bir umarsızlıktan bahsediyorum.

Bazen büyüklüğüne küçüklüğüne bakmadan edindiğimiz dertlere şaşırıyorum. Bizzat kendim yaşarken kendime dışardan bakmaya çalışıyorum ve tuhaf geliyor. Başımı kaldırıp gökyüzüne baktığımda ve o sonsuzluğu hayal etmeye çalıştığımda ve dertlerimi onun yanına koyduğumda daha da bir tuhaflaşıyor ortalık. Acaba diyorum, şu hayata son nefesimi verirken aklıma gelse bu dertler, ne kadar değerli olurlardı... Malum, üzerinde kafa patlatıp gece gündüz aklımızın en ücra köşelerinde ağırlıyoruz onları. Ama gerçekten değerliler mi?

Bu boş vermişlik insanın ufkunu açıyor. Hayatta değerli olanları ve olmayanları birbirinden daha kolay ayırt edebiliyor insan. Bahsettiğim şey "Nasıl olsa öleceğiz, koyuverin gitsin!" değil. Nasıl olsa öleceğimize göre ve bilmesek de bu dünyaya gelişimizin mutlak bir amacı olduğuna göre nasıl bir hayata, nasıl bir senaryoya sahip olduğumuz. İçimiz ne kadar dolu veya içimizdeki boşlukları ne kadar doldurabiliyoruz? Hayatımıza neler katıyoruz ve bunlar ne kadar değerli? Kendimiz için mi, yoksa başkaları için mi yaşıyoruz? Bir yazgı mı bizi sürüklüyor büyük bilinmeyene, yoksa biz mi ona doğru koşa koşa gidiyoruz?

Böyle sorular sizin hayatınızı meşgul ediyorlar mı bilmiyorum ama benim çok fazla sorum var. Sorduğum sorular her ne kadar net olsalar da cevaplar çoğu zaman birbirine karışıyor, tatmin etmiyor, edemiyor. Ama ne sormaktan, ne de onları cevaplamaya çalışmaktan sıkılıyorum. Bazen kendime, bazen etrafıma soruyorum bunları. Merak enteresan bir şey ve ne kadar meraklanırsanız o kadar soru soruyorsunuz. Ve çoğu zaman sorular cevaplanamadan yeni soruları doğuruyor. Bolca okumakta buldum çözümü son zamanlarda. Bakalım, okuduklarım bana cevap mı verecek, yoksa yeni sorular mı doğuracak. Göreceğiz... ◆





NEXT LEVEL

MONSTER HUNTER: WORLD

En son ne zaman ejderha kestiğinizi
hatırlıyor musunuz?

PlayStation VR

OYUNU YAŞA

PlayStation VR ile sıra dışı yeni dünyalara gir, kendini inanılmaz bir oyun evreninin merkezinde bul ve yepyeni bir oyun deneyimi yaşa.

